THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

03.2010 | 76
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Những cô gái làm game vì mê game

Mass Effect 2
Sứ mệnh cao cả

The SIMS 3 WORLD ADVENTURES
EXPANSION PACK

PHIÊU LƯU THẾ GIỚI

Danh sách bạn đọc may mắn "Đặt tạp chí dài hạn trúng thưởng 2009" Tr.69

Giá: 15.000 đ
03>
9 771859 418303 39

TÂY DU KÝ
Một ngày Tây Du hơn một năm kiếm hiệp
Truy cập ngay: http://tdk.gate.vn

Trải
nghiệm
Chơi Miễn Phí
Tây Du
thu ngay tiền tỷ
© 2010 TÂY DU KÝ
LINEKONG
蓝港在线
FIT
ONLINE

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI GAME GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Ngọc Hà

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

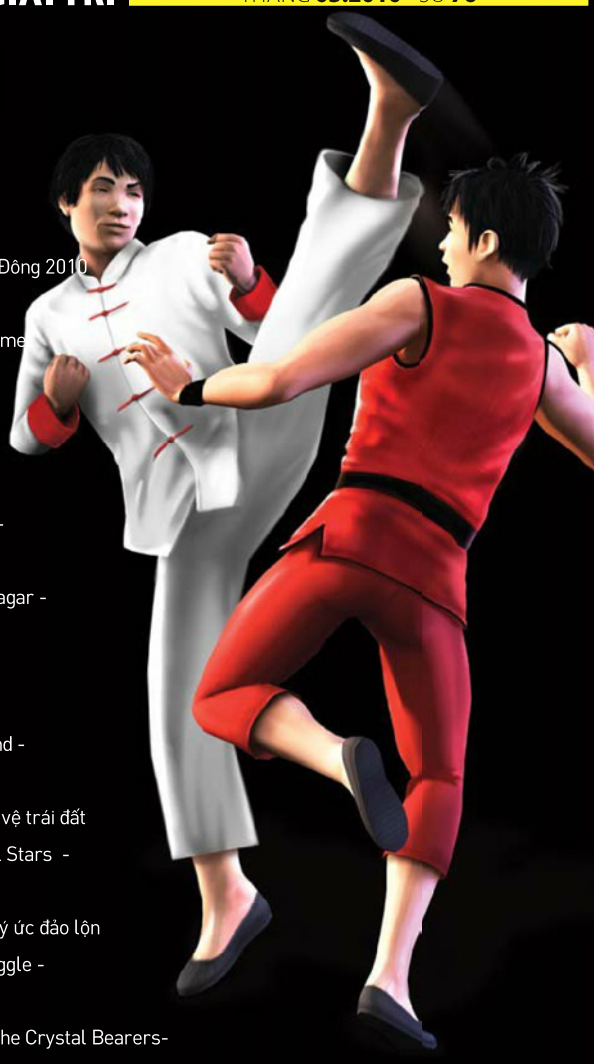
THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 03.2010 - SỐ 76

GIỚI THIỆU

16 The Sims 3: World Adventures - Phiêu lưu thế giới
19 Mass Effect 2 - Sứ mệnh cao cả
22 Vancouver 2010 - Thế vận hội Mùa Đông 2010
24 Volvo the Game - Đường đua thú vị
26 Borderlands: Mad Moxxi's Underdome Riot - Đấu trường khắc nghiệt
28 Secret Files 2 : Puritas Cordis - Hồ sơ mật 2
30 World of Zoo - Thế giới sở thú
31 Ascension to The Throne: Valkyrie - Đường đến ngai vàng
32 Dragon Age Origins - Return to Ostagar - Trở về Ostagar
33 Darksiders - Sát Thần diệt quỷ
36 Dark Void - Thế giới song song
38 Matt Hazard: Blood Bath And Beyond - "Rambo" chính hiệu
39 0 Day Attack on Earth - 7 Ngày bảo vệ trái đất
42 Tatsunoko Vs Capcom: Ultimate All Stars - Tatsunoko đối đầu Capcom
44 Silent Hill: Shattered Memories - Ký ức đảo lộn
47 No More Heroes 2: Desperate Struggle - Còn đó người hùng
50 Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers- Phép thuật tinh thạch
53 Savage Moon: The Hera Campaign - Chiến dịch Hera
54 Army of Two: The 40th Day - Biệt đội song hùng: Ngày thứ 40
56 Locoroco Midnight Carnival - Cuộc đào thoát nửa đêm
58 Creature Defense - Đấu trường quái vật
59 Dark Void Zero - Không gian bí ẩn
60 Assassin's Creed II: Discovery - Hành trình khám phá
62 Phantasy Star Zero - Sứ mệnh hành tinh
64 Call Of Duty Modern Warfare Mobilized - Hiệu lệnh hành quân
66 Atelier Annie Alchemists of Sera Island - Nhà giả kim đảo Sera
68 Hills And Rivers Remain - Giang Sơn Trường Tồn



PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIỆT NAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
6 Tin trong nước
7 Không thể mãi là quốc gia tiêu dùng game
8 Phát triển game trên gác xép
9 Trong làn đạn MAG: Shadow War
10 Những cô gái làm game vì mê game
12 Heavy Rain: Game kinh dị cho người lớn
14 Nghệ thuật thoát thai từ công nghệ

SẮP PHÁT HÀNH

70 Yakuza 4: Successor of the Legend - Kẻ kế thừa huyền thoại
72 Halo: Reach - Câu chuyện Spartan
74 Supreme Commander 2 - Thống lĩnh tài ba
76 Calling - Cuộc gọi

TRỢ GIÚP

84 Nói sao cho con chịu nghe
86 Hỏi & đáp

PHẦN CỨNG

77 Bám vững đường đua cùng Real Drift Racing Handle
78 Đồ họa tích hợp trong bộ xử lý Clarkdale
79 Đơn giản, lướt êm
80 Chơi game thời 3G
82 Màn hình IZ3D đời 2007 trên Windows 7
83 Hòa cùng thiên nhiên

SÂN GAME

87 Sáu nhân vật chính có vẻ ngoài hung dữ
88 Happy Birthday, Headshot!
90 Giá trị của quá khứ
92 Tôi ghét Dante's Inferno
94 Capcom và những chặng đường phát triển

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90*, thực hiện tương tự cho A và B. Để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/XXXXX*, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

HÃNG HÀNG KHÔNG QUỐC GIA HÀN QUỐC TÀI TRỢ CHO ONGAMENET STARLEAGUE

Nhắc tới làng StarCraft Hàn Quốc thì không thể không kể tới hai giải đấu cá nhân khắc nghiệt và danh giá: MBCGame Starleague (MSL) và OnGameNet Starleague (OSL) trực thuộc hai đài truyền hình lớn của xứ sở Kim chi. Nếu MSL thiên về sự khắc nghiệt nhằm khắc họa một cách chân thực nhất thế giới Gaming chuyên nghiệp thì đến với OSL, khán giả sẽ có những giây phút thực sự thoải mái với thể thức thi đấu rất hấp dẫn, thú vị mà không mất đi sự kịch tính.

Kể từ khi giới thiệu lần đầu tiên cách đây 9 năm, OSL luôn nhận được tài trợ từ các tên tuổi lớn đến từ nhiều ngành nghề khác nhau như Coca-Cola (2001), Panasonic (2002), Olympus (2003), Gillette (2004) và với 2010, lịch sử phát triển của thương hiệu giải đấu này sẽ được chuyển sang một trang mới với sự tham gia của hãng hàng không quốc gia – Korean Air. Theo đó, không chỉ tài trợ tiền tổ chức thưởng mà các trận đấu thuộc khuôn khổ Korean Air OSL 2010 đều sẽ được phát trên các chuyến bay của hãng.

Korean Air OSL bắt đầu khởi tranh từ ngày 4/2/2010 và dự kiến kết thúc vào khoảng tháng 5/2010. Người thắng cuộc sẽ được nhận một phần thưởng trị giá 40.000 USD.

RISING STAR GAMES SẼ PHÁT HÀNH SAMURAI SHODOWN SEN

Rising Star Games vừa giành được quyền phát hành độc quyền trò chơi Samurai Shodown Sen dành cho hệ máy Xbox 360 trong quý II/2010. Đối thủ trong phần chơi đơn của Samurai Shodown Sen có trên 20 nhân vật. Người chơi cũng có thể điều khiển một trong các nhân vật này để tranh tài trực tuyến thông qua dịch vụ Xbox LIVE.

WORLD CYBER GAMES GRAND FINAL 2010: ÍT THỜI GIAN LUYỆN TẬP HƠN

Lễ kỷ niệm 10 năm ngày hội eSports lớn nhất hành tinh – World Cyber Games (WCG) 2010 sẽ được tổ chức tại thành phố của những thiên thần Los Angeles, Mỹ.

Như đã thành thông lệ, đến hẹn lại lên, vào khoảng tháng 11 hằng năm, các game thủ xuất sắc nhất đại diện cho mỗi quốc gia sẽ cùng tề tựu và thi tài trong vòng chung kết thế giới WCG để tìm ra ngôi vị số một thế giới. Nhưng với WCG 2010, mọi chuyện sẽ được đẩy nhanh khi Ban tổ chức vừa thông báo vòng chung kết thế giới sẽ được tổ chức bắt đầu từ 29/9 và kết thúc vào 3/10, có nghĩa là vòng loại tại mỗi quốc gia sẽ được tổ chức sớm hơn và các game thủ sẽ có ít thời gian để luyện tập hơn.

ROCK BAND NETWORK THỬ NGHIỆM OPEN BETA TRÊN XBOX 360

Rock Band Network tiến vào giai đoạn thử nghiệm Open Beta trên Xbox 360, cho phép những thành viên của XNA Creators Club tạo và bán nhạc cho Rock Band.

Công cụ tạo nhạc được miễn phí nhưng nhà sản xuất nhạc phải đóng phí hàng năm 99 đô la Mỹ (khoảng 1,85 triệu đồng) cho XNA Creators Club. Các bản nhạc sẽ có phần chơi thử dành cho cộng đồng và ghi nhận những đánh giá trước khi được tung lên cửa hàng Rock Band Network Store. Theo đại diện hãng phát hành Harmonix, các bản nhạc sẽ dành riêng cho hệ máy Xbox 360 trong vòng 30 ngày, sau đó sẽ được bán cho cả Wii lẫn PS3.

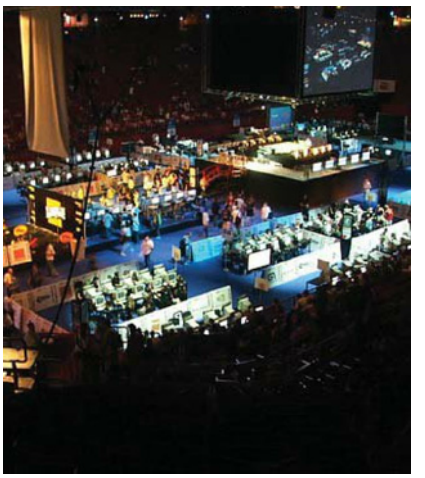
ESWC: HOÀNG ĐẾ TRỞ VỀ!

Trải qua một năm 2009 đầy biến động với những rắc rối liên quan tới tài chính đến mức phải công bố phá sản, cách đây không lâu, giải đấu danh giá nhất nhì thế giới – Electronic Sports World Cup (ESWC) thông báo sẽ trở lại với sự hậu thuẫn của hãng xe hơi Pháp danh tiếng, Peugeot.

Vòng chung kết giải ESWC lần thứ 7 sẽ được tổ chức vào năm sau tại Paris, Pháp. Sự kiện này đã được tái sinh và trở lại chính thành phố mà nó đã được sinh ra, và từ đó lớn dần thành sự kiện e-Sports lớn thứ nhì trong năm chỉ sau World Cyber Games. Và thay vì tổ chức tại hội trường Bercy như 6 lần trước đây, các game thủ sẽ có cơ hội được chìm đắm trong một ngày hội eSports toàn cầu thực sự tại Disneyland, nơi sẽ diễn ra vòng chung kết thế giới ESWC theo như thông báo của Ban tổ chức.

Mặc dù số tiền thưởng của các nhà vô địch ESWC 2008 hiện nay vẫn chưa được thanh toán hết nhưng Dip – đơn vị mua lại thương hiệu ESWC từ công ty mẹ Games Service – cam đoan sẽ nghiên cứu những giải pháp để bù đắp tổn thất cho những nhà vô địch ESWC gần đây nhất, mặc dù trên thực tế, Dip không mua lại ESWC trong quá khứ và không phải chịu những ràng buộc về việc thanh toán đầy đủ số tiền thưởng còn lại trong năm 2008.

Tại ESWC 2010, Guitar Hero sẽ thay thế cho vị trí của DJ Hero. Quake Live và DotA cũng đồng thời xuất hiện trong danh sách những tựa game được tổ chức, hứa hẹn sẽ đem đến nhiều trải nghiệm thú vị cho khách tham quan. Phải chăng, đây là một tín hiệu tốt về sự phục hồi của làng e-Sports thế giới?



SĂN LÙNG BẢN ĐẶC BIỆT CỦA FINAL FANTASY XIII

Square Enix tiết lộ họ sẽ sớm bán phiên bản đặc biệt Limited Collector's Edition của trò chơi nhập vai Final Fantasy XIII. Trong phiên bản đặc biệt Limited Collector's Edition sẽ có đĩa cài đặt trò chơi Final Fantasy XIII, đĩa CD sưu tập các bản nhạc nền trong game do chính nhà soạn nhạc Masashi Hamauzu lựa chọn. Ngoài ra, còn có quyển sách The World of FINAL FANTASY XIII giới thiệu hình ảnh các nhân vật, tấm đề-can "Brand of the l'Cie" chứa đựng các biểu tượng có trong game. Cả PS3 lẫn Xbox 360 đều sẽ có bản đặc biệt này.

FRONT MISSION EVOLVED RA MẮT TRONG NĂM 2010

Square Enix công bố tựa game hành động Front Mission Evolved sẽ ra mắt trên 3 hệ máy PC, PS3 và Xbox 360 vào mùa xuân 2010. Front Mission Evolved là một trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ 3 do Double Helix Games phát triển. Đây là phiên bản tiếp theo của dòng game Front Mission. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật chính Wanzer tung hoành trong cuộc chiến chống khủng bố thời tương lai.

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER CÓ ĐẾN 3 ĐIỂM MỚI

Điểm mới đầu tiên là "căn cứ" Mother Base. Trong lúc chơi game, người chơi có thể tìm thấy một số chiến binh gặp khó khăn và đưa về Mother Base. Điểm mới thứ hai, một số AI Weapons như máy bay, xe bọc thép… cũng sẽ được giới thiệu trong phiên bản Peace Walker này. Chúng sẽ là những thách thức đáng kể cho Snake và giữ vai trò quan trọng trong lối chơi. Cuối cùng, Peace Walker cũng sẽ hỗ trợ những màn chơi phối hợp trực tuyến 4 người và một số màn chơi 3 đấu 3 thông qua tính năng Ad Hoc.

GÓI TẢI VỀ MỚI CỦA HALO 3

Microsoft và Bungie đã tung ra gói tải về Mythic 2 Map Pack cho trò chơi Halo 3 vào ngày 2/2/2010 qua dịch vụ Xbox Live. Ngoài 3 bản đồ đã có trước trong phiên bản Halo 3: ODST, Mythic 2 Map Pack sẽ có thêm 3 bản đồ mới là Heretic, Citadel và Longshore.

Trong đó, bản đồ Heretic mang lại cảnh quan gần giống "đấu trường" Midship trong Halo 2, còn bản đồ Citadel thì giống pháo đài Forerunner bỏ hoang nhưng nhỏ hơn bản đồ Heretic.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

ĐẠI CHIẾN DOTA TP.HCM

Sau một thời gian dài thiếu đi những giải đấu, cộng đồng DotA TP.HCM đã được khuấy động bằng giải đấu mang tên Kingmax CyberGames Championship (KCC) – Giải DotA giữa các phòng game mạnh nhất TP.HCM với tổng giá trị giải thưởng hơn 1.000 USD, diễn ra vào cuối tháng 1/2010. Giải đấu có sự góp mặt của 16 đội đến từ 8 phòng game khác nhau, đại diện cho mỗi một khu vực của thành phố. Trong giải đấu này, hai team DotA đến từ phòng Boba Net (Q1) và MST (Q10) được đánh giá cao hơn cả.

Trải qua hai ngày thi đấu, với thể thức thi đấu mới lạ, tất cả các trận đấu loại ở các phòng game có đội DotA tham gia đều thu hút một số lượng rất đông khán giả, phần nào phản ánh sự quan tâm của game thủ đối với giải đấu. Mặc dù chức vô địch thuộc về BOBA1 của BobaNet là điều đã được dự đoán từ trước nhưng giải cũng đã chứng kiến nhiều bất ngờ như "Tèo Gaming" ăn cú đúp hạng 2 (đội Tèo Gaming 2) và hạng 4 (đội Tèo Gaming 4) hay TVM dù không giữ vững được thành tích nhưng đã xuất sắc hạ gục BOBA2 để lọt vào tứ kết và những nỗ lực đáng khen của "xóm sinh viên" Net Phú 1 đến từ Thủ Đức khi lọt vào vòng 4 đội.

TÂY DU KÝ ONLINE THỬ NGHIỆM PRE - CLOSED BETA

Từ ngày 9/2/2010. Tây Du Ký Online chính thức chuyển sang giai đoạn Pre - Closed Beta. Người chơi có thể kích hoạt tài khoản chơi game tại trang chủ http://tdk.gate.vn/ (số lượng có hạn). Một số sự kiện trong game đáng chú ý trong thời gian này là Truy Tìm Đại Thánh, Gia Tộc Xưng Hùng, Chân Mệnh Thiên Tử và Truyền Nhân Thập Bát La Hán.

THIÊN HẠ ĐỆ NHẤT BANG 6:VINH DANH CÁC NHÀ VÔ ĐỊCH

Ngày 24/1/2010, lễ trao giải Thiên Hạ Đệ Nhất Bang (THĐNB) lần 6 của game Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) và THĐNB lần 1 của VLTK Miễn phí đã diễn ra tại khách sạn Hilton Hà Nội Opera. Trong buổi lễ, nhà phát hành (NPH) VinaGame đã long trọng trao tặng ba chiếc cúp vàng vô địch cho ba quán quân của mùa giải là Châu Giang (giải Siêu cấp), Dược Sơn (giải Cao Cấp) và Phong Sương Toái Ảnh (VLTK Miễn phí). Khởi tranh từ ngày 08/11 – 27/12/2009, giải đấu THĐNB đã đi qua hàng trăm trận đấu với sự tham gia của hơn 7.000 game thủ thuộc 78 bang hội VLTK và 24 bang hội VLTK Miễn phí.

THẾ GIỚI BÁ VƯƠNG, REQUIEM ONLINE MỞ CỬA

Mười giờ sáng 23/1/2010, Thế Giới Bá Vương (GetAmped World) đã đón nhận các game thủ thử nghiệm. Thế Giới Bá Vương là sự kết hợp giữa GetAmped 1 và getAmped 2. Asiasoft cho biết game này cũng đang phát triển 1 bộ truyện tranh của riêng mình. Ngày 3/2/2010, Asiasoft cũng khởi động @GlobalSEA, một nền tảng chơi game mới dành cho game thủ Đông Nam Á. Asiasoft đã chọn thử nghiệm tựa game đầu tiên là RequiemSEA *http://requiem.aglobalsea.com* - phiên bản của game đối kháng nhập vai trực tuyến (MMORPG) Requiem: Bloodymare, do Công ty Gravity Hàn Quốc phát triển.

BÁ CHỦ THẾ GIỚI HƯỚNG ĐẾN CÂN BẰNG GAME

Trong những tháng giáp Tết, Bá Chủ Thế Giới đã có hàng loạt động thái cung cấp các vật liệu chế tao vũ khí, giáp trụ thông qua các cửa hàng trong game. Theo dự báo của các phe, Tết Canh Dần sẽ diễn ra nhiều trận chiến nảy lửa do game thủ có thể chế ra các loại vú khí "khủng".

MỞ LẠI 10 GIAN VẬN MỆNH MA PHƯƠNG MỞ RỘNG

Hoạt động thường nhật chinh phục Vận Mệnh Ma Phương từ lâu đã được rất nhiều cư dân Hoàn Mỹ tham gia rất nhiệt tình. Đặc biệt, khi 10 gian mở rộng của Vận Mệnh Ma Phương ra mắt, không khí "chinh chiến" tại phụ bản này càng thêm náo nhiệt. Sau đó, 10 gian mở rộng của Vận Mệnh Ma Phương phải tạm thời đóng cửa. Ngày 5/2/2009, Thế Giới Hoàn Mỹ đã kích hoạt lại 10 gian Vận Mệnh Ma Phương mở rộng.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdalvn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373

PSP GO: 5 triệu (New 2009) PS3 Slim 120GB: 6,5 triệu (Đổi game Blueray miễn phí)
PSP 3000 chơi được game trên thẻ nhớ: 4 triệu (Tặng kèm 400 game ISO) / PS2: 2,5 triệu WII: 4 triệu
XB360 Arcade (Jasper): 5,5 triệu / XB360 Elite (Jasper): 7 triệu / NDS: 2,5 triệu (Tặng kèm 1000 Game)

Địa chỉ giao dịch tại Quận 5 - TP Hồ Chí Minh: (0978.785.587 gặp Trung)

Không thể mãi là quốc gia tiêu dùng game

Ông Phùng Việt Hưng, Giám đốc sản xuất GameLoft Việt Nam chia sẻ về phát triển ngành game di động trong 2009 và nhận định tương lai.

Ông có thể chia sẻ những nhận định về tình hình phát triển, cạnh tranh của thị trường game di động năm qua?

Hoạt động chính của GameLoft là phát triển game di động thuộc nhóm "rich gaming" (với platform di động lớn như iPhone, Palm Pre) bên cạnh các game thuộc nhóm truyền thống (traditional) như các game Java 1MB. Dung lượng cài đặt của game iPhone ngày nay có thể đạt đến vài ba trăm MB, không thua kém dung lượng của game trên nền PC. Bên cạnh iPhone còn có nền Palm Pre – được xem có cấu hình ngang bằng hay cao hơn iPhone.

Trong 2009, GameLoft sản xuất nhiều game hơn trong khi số người dùng cũng tăng. Các nhà mạng như Viettel, Mobifone cũng tích cực đưa game vào các hệ máy được phân phối. Một điểm đáng chú ý trên thị trường di động là từ 2008, mô hình cửa hàng trực tuyến AppStore ra đời với cách thức ăn-chia (70% cho nhà phát triển, 30% cho AppStore) có lợi hơn cho nhà phát triển nội dung di động so với hợp tác với các nhà mạng. Điều này khuyến kích nhiều người phát triển game cho nền iPhone hơn và cũng tạo ra lượng người chơi iPhone đông đảo hơn. Sau AppStore, nhiều hãng khác cũng dựng lên các mô hình nhái. Tuy nhiên, ở Việt Nam, mô hình AppStore không thể phát triển vì nạn vi phạm bản quyền còn cao và ý thức bảo vệ bản quyền còn kém.

Trong 2009, bức tranh cạnh tranh toàn cầu về game di động cũng có nhiều nét thay đổi. Nếu như GameLoft có thể khai thác các tựa game trên nền console của Ubisoft và đưa chúng về hệ mobile thì EA Mobile (kết quả của thương vụ EA mua lại JAMDAT) cũng là đối thủ đáng gờm về nội dung và phân phối. Một đối thủ khác là Glu Mobile. Nhưng thời gian qua nhiều game studio ra đi như các bộ phận phát triển game di động của THQ, Disney, Vivendi v.v. Riêng Nhật, Hàn Quốc là thị trường khá đặc biệt với "khẩu vị riêng" của khách hàng chơi game di động. GameLoft chủ yếu phát triển game di động cho thị trường Âu, Mỹ.

Trong 2009, phong trào phim và game 3D nóng dần lên. Ông có thể cho biết khả năng xuất hiện các game di động 3D?

Tại triển lãm CES 2009 năm nay, nhiều hãng đã giới thiệu các mô-đen màn hình và ti-vi 3D không cần đeo kính 3D. Theo tôi, game 3D trên nền di động vẫn là một sản phẩm của tương lai.

GameLoft hiện cần tuyển bao nhiêu nhân viên bản địa?

Hàng năm nhân sự của GameLoft tăng lên từ 150-200 người. Tính đến hết 2009, GameLoft có 850 nhân viên. Thực sự chúng tôi không phân biệt nhân viên người bản địa hay nước ngoài. Bởi những ai đã quyết định về Việt Nam làm cho GameLoft đều hiểu biết về cuộc sống tại Việt Nam.

Theo ông, Việt Nam sẽ đứng ở đâu trên bản đồ game thế giới?

Hiện GameLoft Việt Nam là một trong các trung tâm phát triển game chính của GameLoft. Tuy nhiên, cho đến ngày hôm nay, thị trường Việt Nam chủ yếu vẫn bàn luận về game ở góc độ tiêu dùng. Đại đa số game Việt Nam đều được nhập khẩu. Nếu như người Việt Nam chỉ gia công và chỉ nhập khẩu game thì làm sao chúng ta giàu nổi?! Tôi đã từng nhắc đến trường hợp bộ phận EDB (Economic Development Board - Ủy ban Phát triển Kinh tế) của Singapore đã rất tận tình hỗ trợ khi nghe GameLoft ngỏ ý muốn phát triển game tại Singapore. Những thái độ này chưa thấy ở Việt Nam. Tôi mong muốn trong tương lai Việt Nam không chỉ là 1 quốc gia nhập khẩu, gia công game mà còn có khả năng phát triển game toàn diện và xuất khẩu game ra thế giới.

YÊN KHÊ

Phát triển game trên gác xép

Các thành viên chủ chốt của Colorbox chia sẻ với TGVT-Thế Giới Game về kế hoạch phát triển những tựa game di động mang đậm dấu ấn Việt.

Nguyễn Hoàng Nam, Giám đốc sản xuất (producer)
Color Box là đội ngũ trẻ, năng động và có 4-5 năm kinh nghiệm làm game cho các studio tầm cỡ thế giới. Chúng tôi có những ham muốn làm game của chính bản thân mình, hơn là làm gia công. Nhiều người cho rằng, Việt Nam hiện chưa có khả năng phát triển game nhưng tôi cảm thấy không hẳn như vậy. Color Box muốn chứng minh người Việt có thể làm game được. Dĩ nhiên, cái giá phải trả khi chúng tôi đứng ra làm game developer sẽ cao hơn và rủi ro hơn việc đi làm thuê cho công ty khác nhưng chúng tôi tin tưởng rằng kinh nghiệm làm game, kinh nghiệm tìm hiểu nhu cầu người chơi sẽ giúp Color Box làm ra những tựa game có chất lượng. Hiện công ty cần thời gian để phát triển cho nội dung

TRÊN ĐỈNH NGÔI NHÀ

Không nằm trong 1 cao ốc văn phòng hoa mỹ hay một căn hộ mặt tiền, tổng hành dinh của Colorbox tọa lạc trên căn gác xép nằm ở tầng cao nhất ngôi nhà riêng của sáng lập viên Thái Thanh Liêm tại TP.HCM. Nhóm làm việc sáng tạo trong một không gian tương đối đặc biệt. Các bộ máy tính để bàn dựa lưng vào những bức tường nằm dốc. Nhưng bên trong cái chóp nhọn cao nhất ấy của ngôi nhà là không gian rất "văn phòng" máy lạnh. Mười mái đầu xanh ngồi ngay ngắn làm việc nghiêm túc: 2 sáng lập viên cũng chính là 2 nhà sản xuất (producer) cùng 4 chuyên viên mỹ thuật (art) và 4 lập trình viên (coder).

Colorbox đã có màn trình làng ấn tượng khi trình diễn sản phẩm đầu tay Lines Delux tại hội thảo phát triển game cuối 2009 do Hiệp hội Phần mềm Việt Nam tổ chức tại TP.HCM. Trước thời của webgame và mạng xã hội tại Việt Nam, trò chơi Lines 98 (chạy offline, không nối mạng) từng làm mưa làm gió trong khắp các văn phòng từ Nam ra Bắc. Line Delux có âm thanh, hình ảnh và hiệu ứng sống động hơn Lines 98. "Thực ra, Lines Delux được tung ra để thăm dò thị trường", Thái Thanh Liêm – là giám đốc và đồng sáng lập viên của Color Box cho biết: "Chúng tôi đã nhận nhiều bài học khá thú vị. Trong vài tuần đầu, có gần 10.000 người chơi Lines Delux thường xuyên (active users) nhưng trong số đó chỉ có 10 người là thực sự trả tiền tải game này về máy của họ. Trong khi đó, sau 1,5 tháng tung ra trên AppStore, Lines Delux ghi nhận trên 4.000 lượt mua tải về từ các thị trường Mỹ, châu Âu và Nhật. Sau đó, Color Box tung ra bản miễn phí và nhận được hơn 10.000 lượt tải về".

Thái Thanh Liêm, Giám đốc Color Box
Nhiều người không tin những hình ảnh sử dụng trong các game do người Việt làm ra. Nếu bạn đặt mình vào vị trí của một nhà phát triển game thực sự, không có gì là không có thể.

Nhóm cho biết thực sự nhóm đã tăng thêm giá trị sáng tạo cho trò chơi bằng hệ thống Power-Ups và đồ họa cải tiến. "Chúng tôi không dùng bất kỳ biện pháp tiếp thị nào và kết quả mang lại, so với kỳ vọng, là khá thành công", Liêm cho biết, "AppStore hàng ngày có nhiều game mới và các game nếu không đủ sức hút sẽ dần chìm nghỉm, trong rừng game này. Tuy nhiên, đến nay, hàng ngày Lines Delux vẫn nhận đều đặn 30-40 lượt tải về". Các trang web nước ngoài cũng có những bài đánh giá tích cực về Lines Delux.

LỊCH TRÌNH SÁNG TẠO

Tuy có tăng thêm giá trị sáng tạo cho Lines Delux nhưng Color Box dường như khó thoát khỏi mang tiếng "ăn theo" Lines 98 nếu không có những bằng chứng về năng lực sáng tạo riêng. Liêm và người đồng sáng lập Nguyễn Hoàng Nam đã đưa cho phóng viên TGG thử 2 trò chơi khác dự kiến sẽ tung ra. Một trò chơi yêu cầu người chơi dùng 3 khẩu súng khác màu bắn vào các quả bóng có màu tương ứng. Trò chơi còn lại là điều khiển 1 chú lính La Mã di chuyển trong khu vực giác đấu Colloseum né tránh các tảng đá lăn, các con bò mộng và chiến binh khác chỉ bằng cách cầm màn hình xoay. Nhóm cũng đã có 1 dự án với tên mã là Thánh Gióng với với phong cách hành động 2D phương Tây. Nhóm cũng tự phát triển ra "máy" engine game riêng, cho phép phát triển game 1 lần và sau đó có thể cài chạy game này trên nhiều hệ máy di động khác nhau. Mục tiêu của Color Box là năm nay sẽ tung ra 15 tựa game mới cho hệ máy di động và 1-2 game cho mạng xã hội mà có thể tích hợp với Facebook hay các mạng xã hội trong nước. "Nhân sự của công ty hy vọng sẽ tăng lên đến 30 người cuối 2010", Liêm cho biết.

"Chắc vài tháng nữa Color Box sẽ chuyển sang một văn phòng mới nhưng mỗi khi ngồi đây chúng tôi đều cảm thấy rất tâm huyết", Liêm nói. Color Box hay "hộp màu" gợi ra sự thoải mái mà nhóm phát triển độc lập (Indie) này muốn đem đến cho người dùng. Biết đâu, trong những căn gác xép hay những căn phòng chung cư chật hẹp lại là nơi sinh ra những nhóm phát triển game lớn của Việt Nam sau này. Vạn sự khởi đầu nan!

YÊN KHÊ

Trong làn đạn MAG: Shadow War

Nhà thiết kế Ben Jones của hãng phát triển Zipper Interactive đã có cuộc phỏng vấn riêng với tạp chí GamePro (Mỹ) về các trận chiến qui mô lớn của game MAG (hệ máy PS3), bản chất tồn tại lâu dài của game và thách thức đa diện khi hệ thống hỗ trợ đến 256 người chơi chiến đấu trực tuyến cùng lúc...

Đối với MAG, vì sao 256 là con số người chơi cùng lúc được nhà phát triển quyết định hỗ trợ?Đó là do khả năng hỗ trợ của phần cứng PS3 hay liên quan đến quân đội trong trò chơi?

Sau khi chúng tôi xác nhận là phần cứng của PS3 có thể hỗ trợ số lượng người chơi cùng lúc chưa từng có trong thể loại game hành động trực tuyến, chúng tôi quyết định chia nhóm người chơi theo kinh nghiệm thực tế. Thành lập các nhóm nhỏ 8 người là mục tiêu ban đầu nhưng để chia nhóm cho 256 người, chúng tôi sử dụng cấu trúc của quân đội với trung đội (platoon) 32 người với đại đội (company) 128 người.

Đâu là những thách thức khi nhà phát triển cố gắng tạo ra một thế giới tồn tại lâu dài với quá nhiều người chơi như vậy? Ở đằng sau hệ thống, Zipper có làm gì để đảm bảo một hệ thống có tải nặng về người và game như vậy chạy tốt?

Chuyện đường truyền là thách thức không dễ giải quyết nên hãy tạm để sang một bên. Tôi nghĩ rằng tạo ra các nhiệm vụ mà người chơi không cảm thấy bị ngợp bởi 255 người chơi khác là tính năng đáng chú ý. Ngoài ra, còn phải kể đến cách chúng tôi nhanh chóng chọn đúng những người chơi phù hợp, hình thành các nhóm chơi và phân bổ họ trên các cấp độ chơi…

Ông có thể giải thích về bản chất tồn tại lâu dài của MAG?

Có 2 hình thức tồn tại lâu dài trong MAG: các nhân vật của người chơi và cuộc chiến Shadow War. Chúng tôi để người chơi tùy biến nhân vật của họ khá nhiều từ chọn khuôn mặt, giọng nói, khí tài cùng các kỹ năng sức mạnh để phân biệt họ với những người chơi khác. Sự tồn tại lâu dài của thế giới mà họ chơi được xây dựng xung quanh cuộc chiến Shadow War, mà về bản chất là các trận chiến giữa 3 tập đoàn quân sự tư nhân (PMC). Người chơi sẽ chọn tham gia 1 trong 3 PMC khi bắt đầu và sau này có thể chuyển sang phe khác.

Trận chiến Shadow War có ảnh hưởng ra sao đến điểm kinh nghiệm của người chơi trong game?

Người chơi sẽ kí hợp đồng với các PMC và bù lại anh ta sẽ được trang bị và hỗ trợ thêm như điểm thưởng kinh nghiệm, giảm thời gian hồi các khả năng tấn công quân sự quan trọng hay tăng Vòng sáng Lãnh đạo (Leadership Aura). Tất cả những điểm có thêm này ảnh hưởng đến tiến trình phát triển nhân vật và người chơi luôn phải theo dõi tình hình của cuộc chiến Shadow War và thực hiện các mệnh lệnh.

Khi cấp kinh nghiệm của người chơi tăng lên, đâu là những cơ sở để game hay cộng đồng người chơi trong game để bạt họ lên các chức vụ lãnh đạo? Họ sẽ bỏ phiếu bầu chỉ huy trưởng hay game có cơ chế chọn lãnh đạo riêng?

Việc thăng chức cho nhân vật người chơi sẽ được thực hiện tự động khi họ đạt đủ cấp bậc cũng như tích luỹ đủ điểm lãnh đạo nhưng vai trò lãnh đạo của họ là tự nguyện. Trước khi cuộc chiến bắt đầu, chúng tôi xem xét những nhân vật muốn làm lãnh đạo và quyết định người phù hợp nhất dựa trên nhiều yếu tố, trong đó bao gồm số lần họ đã chờ để được chấp nhận vào vai lãnh đạo trận chiến.

Game ghép người chơi với nhau theo cách nào? Hiện có các hệ thống ghép người chơi theo tổng điểm kinh nghiệm chung, MAG đi theo hướng đó hay sẽ ghép người chơi theo kỹ năng chuyên biệt nhưng có thể hỗ trợ nhau?

Ban đầu chúng tôi ghép người chơi theo ngôn ngữ nhưng sau đó lọc theo cấp bậc để có trình độ phối hợp tương xứng trong từng tiểu đội. Cuối cùng chúng tôi cũng xét đến yếu tố các trung đội mà người chơi đó từng tham gia và không để cho người chơi quay về trung đội cũ. Với sự lựa chọn đa dạng mà MAG có, chúng tôi cho rằng đây là những cách tốt nhất để tạo ra các đội thi đấu cân bằng.

YÊN KHÊ

Những cô gái làm game VÌ MÊ GAME

Họ không phải là những nữ game thủ kiêm "hot girl" thường xuất hiện dầy đặc trên các phương tiện truyền thông hiện nay, mà đơn giản chỉ là những cô gái còn rất trẻ thế hệ 8X, 9X mang trong mình niềm đam mê game thực sự. Họ đã quyết định lựa chọn nghề game để được tiếp tục theo đuổi niềm đam mê tuổi trẻ của mình.

NAM TIẾN VÌ MÊ LÀM GAME

Sinh ra và lớn lên tại Hà Nội, cô gái 8X có khuôn mặt xinh xắn và giọng nói nhỏ nhẹ đặc trưng của người miền Bắc này chắc không nghĩ tới một ngày nào đó lại phải "thân gái" một mình lặn lội vào TP.HCM để theo đuổi niềm đam mê game từ thủa nhỏ của mình. Nơi Nguyễn Thị Mai Anh lựa chọn chính là bộ phận nghiên cứu "Game Research" thuộc công ty VinaGame. Công việc hàng ngày của Mai Anh chính là nghiên cứu, tư vấn thông tin về rất nhiều sản phẩm game mới trên thế giới, để từ đó giúp các "sếp" quyết định có đưa về Việt Nam phát hành hay không.

Đến tới VinaGame, điều Mai Anh cảm thấy vui nhất chính là có cơ hội được làm việc trong một môi trường trẻ trung, năng động, đầy bận rộn với hàng "núi" công việc chồng chất. Cũng bởi là "đóa hồng nhỏ bé" duy nhất trong bộ phận nên Mai Anh nhận khá nhiều sự "ưu ái" của đồng nghiệp từ việc lớn tới nhỏ.

Trước khi tới VinaGame, Mai Anh đã từng là game thủ kỳ cựu của tựa game nổi tiếng The Sim City và một số trò chơi điện tử mini khác trên hệ máy PlayStation. Ngoài giờ làm việc, những game hiện nay Mai Anh lựa chọn giải trí cũng là một số sản phẩm "trong nhà" của VinaGame như Kiếm Thế, Mapple Story, hay Thuận Thiên Kiếm. Hơn thế nữa niềm đam mê game từ thủa nhỏ đã giúp Mai Anh hòa nhập nhanh chóng môi trường làm việc hiện nay.

LÀM GAME VÌ MÊ KIẾM HIỆP

Là con gái nhưng Đặng Mai Phương lại đặc biệt mê truyện kiếm hiệp, đặc biệt là tác phẩm "Thiên Long Bát Bộ" của nhà văn Kim Dung. Cho nên khi FPT Online phát hành game Thiên Long Bát Bộ cô gái trẻ mới 23 tuổi này đã ngay lập tức đăng ký ngay. Hơn thế nữa khi biết FPT có đợt tuyển dụng nhân viên tổ chức sự kiện game thì Mai Phương đã nộp đơn ứng tuyển để có cơ hội tiến gần thêm nữa với niềm đam mê dù chuyên ngành được đào tạo là… kế toán tại Trường trung cấp kinh tế Hà Nội. Đã 2 năm trôi qua kể từ lần đầu cô gái trẻ bước chân vào FPT Online, đó cũng là 2 năm cô gắn bó với TLBB, nhân vật của cô giờ cũng đạt cấp 94 (Nhân vật *Phượng Vũ*, server *Bàn Long Kích*) và tình yêu của cô dành cho game Thiên Long Bát Bộ vẫn không hề thay đổi. Được tham gia tổ chức những sự kiện của game lớn của FPT Online như ra mắt phiên bản Tiên Lữ Kỳ Duyên, Giang Sơn Mỹ Nhân, sinh nhật TLBB 2 tuổi, gặp gỡ, trò chuyện với các game thủ,… góp phần đưa sản phẩm giải trí Thiên Long Bát Bộ tới cộng đồng là hạnh phúc đối với Mai Phương.

"BÁU VẬT" CỦA LÀNG DOTA VIỆT NAM

Ấn tượng đầu tiên về Nguyễn Bích Diệp hay còn được biết đến qua cái tên Hikaru là một cô gái xinh xắn, thân thiện, luôn nở nụ cười với tất mọi người. Là một trong những cô gái hiếm hoi của làng DotA Việt Nam, Diệp được cánh mày râu biết đến qua các bài viết thú vị của mình cũng như rất nhiều lần trở thành trọng tài chính của các giải đấu lớn. Hiện tại, Diệp đang là sinh viên năm đầu của trường Sân Khấu Điện Ảnh khoa Thiết kế Mỹ thuật.

Lớp 11, Diệp bắt đầu biết đến WarCraft. Mặc dù lí do ban đầu Diệp tiếp xúc với tựa game này chỉ vì muốn có cơ hội được tiếp xúc với người mình thích nhưng sau đó, chính sự thú vị trong lối chơi cũng như thế giới thần thoại rộng lớn trong game đã làm cho cô bạn này thực sự bị lôi cuốn lúc nào không hay.

"Kể từ khi biết đến eSports cho tới nay, mình đã "nhận" được rất nhiều thứ. Mình đã được làm quen với rất nhiều bạn bè mới, đã khám phá được những khả năng bản thân mà mình chưa bao giờ biết, tìm được công việc yêu thích và hơn cả là xây dựng được cho mình một mục tiêu và đam mê. Hơn thế nữa, trong quá trình làm trọng tài tại các giải đấu, mình đã có những kỷ niệm thật đặc biệt mà mình tin rằng, không

phải bạn gái nào cũng có cơ hội được trải qua. Có thể sau này, mình không còn hoạt động trong lĩnh vực eSports nữa nhưng quãng thời gian mình dành cho nó, có lẽ mình sẽ không thể nào quên được." – Diệp nở một nụ cười thật tươi khi được phóng viên TGG hỏi về tương lai gắn bó với bộ môn thể thao mới này.

CÔ NÀNG STARCRAFT

Mười tám tuổi, mái tóc ngắn, gương mặt thông minh với đôi mắt tinh nhanh đằng sau cặp kính cận, sở hữu một nụ cười rất đặc biệt, Đinh Hồng Phượng (June) để lại cho những người từng gặp gỡ cô một ấn tượng lạ. Ít nói và có phong thái rất tự tin, ai chưa biết thì chắc cũng không nghĩ rằng Phượng đã có "thâm niên" làm game thủ 14 năm, kể từ khi Phượng mới chỉ là một bé gái 5 tuổi, lân la theo bạn bè trong xóm, làm quen với game từ những hệ máy "cổ lỗ sĩ". Năm lớp 9, Phượng bắt đầu tập chơi StarCraft, cũng như lần đầu tiên biết về khái niệm thể thao điện tử (e-Sports). Cũng từ đó, Phượng có một mục tiêu mới, một niềm đam mê mới: Đó là được sống, làm việc, và cống hiến cho cộng đồng e-Sports Việt Nam. Và đó không phải chỉ là những mơ ước viển vông của một cô bé 15 tuổi. Phượng đã và đang từng bước thực hiện nó bằng lòng say mê cùng với sự quyết tâm của mình.

Bắt đầu sự nghiệp viết lách của mình với biên tập viên StarCraft của ESVN, sau đó trở thành biên tập viên e-Sports của trang tin Vzone, và hiện tại, Phượng là một trong những nhân tố chính của ban biên tập cổng thông tin e-Sports VnB Garena. Ở tất cả những nơi cô từng tham gia làm việc, Phượng đều tạo được những dấu ấn và ảnh hưởng sâu sắc của mình. Ngoài ra, ít ai biết rằng, Phượng còn là một phóng viên cừ khôi của những trang tin nước ngoài nổi tiếng về e-Sports như: myMYM, SK-Gaming…

Không giới hạn mình ở những bài viết, cô phóng viên nhỏ này còn tham gia các hoạt động của cộng đồng một cách rất tích cực. Ít giải đấu nào của StarCraft và Counter Strike tại Hà Nội lại thiếu vắng hình bóng Phượng trong vai trò trọng tài, ban tổ chức. Giữa tháng 11/2009, Phượng còn "khăn gói quả mướp" sang Thành Đô, Trung Quốc, để tham gia WCG Grand Final. Những khó khăn của Phượng để được có mặt tại Trung Quốc, cũng như sinh hoạt tại đây những ngày WCG diễn ra, hẳn ít ai biết. Nhưng cô đã góp phần giúp bạn đọc Việt Nam có một cái nhìn gần gũi với những tên tuổi lớn của làng e-Sports thế giới trong 5 ngày thi đấu sôi động.

CÔ GÁI "TEST" GAME

Sau khi tốt nghiệp ngành công nghệ thông tin, Lê Thị Phượng cũng đã tìm cho mình một công việc kiểm tra lỗi của phần mềm ở công ty Logigear.

Cách đây vài năm người ta thường nghĩ tester là một công việc nhàm chán nhưng vị trí này ngày càng được nhiều công ty tuyển dụng và rất được được coi trọng, đòi hỏi những nhân viên test phải thực sự chuyên nghiệp. Một cô gái như Phượng làm trong lĩnh vực này phải thực sự yêu thích mới theo nghề được.

Trước kia Phượng cũng là game thủ nên cũng không quá bỡ ngỡ trong việc test game. Công việc kiểm tra lỗi game này không hề đơn giản như mọi người thường nghĩ và đối với con gái còn khó hơn nhiều, ngoài việc phải kiểm tra theo quy trình công việc còn đòi hỏi am hiểu về game. Người test game không những biết chơi mà còn cần phải khám phá "từng ngóc ngách" của game để tìm lỗi. Công việc kiểm lỗi game đối với con gái có vẻ hơi "trái ngành" vì chơi game thường không nhanh nhạy bằng con trai nhưng bù lại con gái cần cù và tỉ mỉ hơn.

Đối với Phượng công việc này cần phải có sức khoẻ vì đối với nhiều dự án gấp cần phải làm ngoài giờ liên tục. Nhưng dù là công việc có khá nhiều áp lực và mất thời gian nhưng test game cũng mang lại nhiều điều thú vị, được chơi game trước khi phát hành ra thị trường. Trong công việc được chơi game nhiều nhưng không có "ngán" game, trong thời gian rãnh Phượng còn là game thủ trung thành của một vài tựa game online nổi tiếng đang được phát hành tại Việt Nam.

KHÁNH VĂN - HUYỀN TRANG - BÍCH DIỆP

Đạo diễn và tác giả nội dung David Cage nói về những khoảnh khắc đáng sợ nhất trong đời người thông qua tựa game mới nhất của Quantic Dream trên hệ máy PS3.

Heavy Rain: Game kinh dị cho người lớn

KỈ NIỆM SỢ HÃI

"Có chút gì đó của tôi trong cả 4 nhân vật chính của Heavy Rain", tác giả kiêm đạo diễn David Cage cho biết, "Đây chính là tác phẩm đậm chất cá nhân nhất của tôi và có không ít cảnh được tái hiện từ chính cuộc đời của tôi".

Cảnh đầu tiên của game mở ra hình ảnh của 1 trong 4 nhân vật chính – kiến trúc sư Ethan Mars, đang nằm ngủ trong ngôi nhà riêng xinh xắn dưới ánh nắng sáng chan hòa. Khi Ethan trở dậy, đánh răng, tắm rửa, thay đồ đi làm – người chơi đang chứng kiến một vòng cuộc sống hầu như hoàn hảo của anh: công việc tốt, vợ đẹp và hai đứa con trai kháu khỉnh.

Nhưng chỉ 10 phút sau, những gì sắp tới như được báo trước. Con trai anh khóc vì chú chim cảnh đột nhiên chết. "Nhiều khi chuyện vẫn xảy ra mặc dù chúng ta không muốn", Ethan đã an ủi con như vậy. Sau đó, gia đình Mars đến siêu thị. Trong khi vợ Ethan đang buộc dây giày cho con trai út Shaun thì đứa lớn Jason đi mua bong bóng. Nhưng vụt cái Jason lại biến đâu mất. Ở đây, âm nhạc bắt đầu nhạt nhòa, ống kính máy quay tiến đến cận cảnh hành động hơn. Ethan hớt hải chạy tìm con. Đó là lúc căng thẳng và nhóm làm game đã khéo léo khai thác các kỹ thuật trong các sô truyền hình hay TV nhưng còn có điều muốn nói. "Tôi từng lạc mất 1 đứa con ở siêu thị", Cage nói, chia sẻ tâm sự của một bậc phụ huynh, "Đó là 1 trong những khoảnh khắc sốc nhất trong đời tôi. Tôi đã phải mất khoảng 10 phút mới tìm lại được cháu nhưng cái cảm giác mất mát đấy tồn tại rất sâu sắc". Sự hoảng sợ đó của Cage 4 năm trước đã nảy ra ý tưởng cho Heavy Rain. "Khi tôi bắt tay vào viết kịch bản và cốt truyện cho game, tôi muốn tái tạo nỗi sợ hãi này".

DAVID CAGE VÀ QUANTIC DREAM

David Cage, tên khai sinh năm 1969 là David De Gruttola, lớn lên ở miền Đông nước Pháp trong gia đình có ba mẹ làm nghề bán thuốc y tế. Mặc dù từ bé không rành âm nhạc nhưng ba mẹ của ông đã để dành tiền cho con trai học đàn từ năm lên 6 khi phát hiện cậu bé sớm có năng khiếu. "Thuở bé tôi hay chơi thể thao cùng cha. Còn mẹ là người khuyến khích tôi đọc sách dù bà chẳng đọc nhiều. Tôi cùng sở thích đam mê sách truyện, phim và game với anh trai tôi", Cage nói. Khi lên tuổi teen, Cage thậm chí đã có thể kiếm được chút tiền với tài nghệ âm nhạc của mình và là điều kiện để anh theo học ngành kinh tế ở ĐH Strassbourg. Nhưng sau khi tốt nghiệp, anh vẫn không hứng thú với các con số tài chính mà lại tiếp tục theo đuổi sự nghiệp của một nhạc sĩ chuyên nghiệp.

Năm 1993, ở tuổi 24, Cage sáng lập công ty sản xuất âm nhạc Totem Interactive và dành nhiều năm cho các dự án âm nhạc của các đài truyền hình, phim và game của Pháp. Thời điểm này là lúc ông quyết định đổi tên. "Tên thật của tôi là De Gruttola – cha tôi là người Ý", ông cho biết. "Khi tôi làm việc với người Anh và Mỹ, chẳng ai

phát âm đúng tên tôi, nào là 'Difratala' hay 'Detrigola' vì vậy tôi quyết định chọn 1 cái tên đơn giản hơn. Một người dì của tôi có tên Cage nên tôi lấy tên đó. Tôi cũng thích tên này vì Johnny Cage là 1 nhân vật trong game Mortal Kombat".

Năm 1995, Cage sáng tác nhạc cho game thể loại platform trên hệ Sega Master System là Cheese Cat-Astrophe Starring Speedy Gonzales sau đó, Cage làm cho các dự án Time Cop của JVC trên nền SNES và rồi game phiêu lưu PC mang tên Hardline cho Virginia Interactive năm 1997. Cuối năm đó, ông thành lập studio phát triển game của riêng mình. "Tôi luôn là 1 tay chơi game hạng nặng và cả hai anh em tôi đều như vậy", ông giải thích, "Cái gì chúng tôi cũng chơi và khi thấy game chuyển qua hệ CD-ROM mọi chuyện đã trở nên rõ ràng rằng game đang sẵn sàng chuyển mình thành thứ gì đó tuyệt diệu hơn. Tôi đã từng nghĩ đến trò chơi trong mơ của mình và đó chính là Omikron".

Được tung ra vào 1990, Omikron: The Nomad Soul là tựa game đầu do studio của Cage - Quantic Dream - phát triển. Giống như Heavy Rain 10 năm sau, đó là game có nội dung về tên sát thủ hàng loạt nhưng lại giải quyết các vấn đề bằng các kịch bản tương lai với linh hồn, ma quỉ... Vào thời điểm đó, tựa game nổi đình nổi đám khi có giọng thuyết minh, có âm nhạc và tình cờ được David Bowie tán thưởng - nhưng điều quan trọng là studio của Cage đã thành danh như một nhóm sáng tạo với khả năng diễn tả trải nghiệm tương tác bằng nhiều cách đa dạng.

QUYẾT HƯỚNG ĐI RIÊNG

"Khi game 3D thời gian thực (real-time) đã xuất hiện, tôi bắt đầu cho rằng cần làm gì đó nhiều hơn với tương tác thay vì chỉ là nhảy đi nhảy lại trên các nền công nghệ", ông giải thích khi bàn về tựa game nổi tiếng thứ hai Indigo's Prophecy của Quantic Dream. "Tôi lúc đó nghĩ rằng game nên là giao điểm của mọi phương tiện truyền thông: âm nhạc, văn học, điện ảnh, ti-vi, truyện tranh, kịch nghệ..., với cùng chiều sâu, độ phức tạp và các khát vọng sáng tạo nhưng được sự tương tác nâng tất cả lên tầm cao mới. Cảm giác này ngày càng thôi thúc khi tôi trưởng thành hơn và tôi bắt đầu cảm thấy vui buồn lẫn lộn vì công nghệ phát triển quá nhanh nhưng tiến bộ của sáng tạo dường như quá chậm. Khi già đi, tôi giảm dần hứng thú chơi game. Và tôi nghĩ rằng nếu như tôi không phải là 1 nhà thiết kế game, có lẽ tôi đã mất hứng chơi game từ vài năm trước", ông chia sẻ tâm trạng ngao ngán, nhất là mỗi khi nói về dòng game bắn súng ngôi thứ nhất ngày càng nhàm chán và ít tiến bộ, đổi mới.

"Quan điểm này có thể bị cho là hơi thái quá trong ngành game hiện nay", ông nói tiếp, "Tôi biết là khi nhìn vào doanh số một vài tựa game, thật khó để thấy rằng vì sao chúng ta cần thay đổi cách làm game trong hiện tại. Nhưng tôi tin rằng đây là cuộc tiến hoá lô-gích và tự nhiên khi tương tác mang lại nhiều trải nghiệm với nhiều chất người lớn hơn dựa trên nhiều qui luật khác nhau. Các nhà thiết kế game như tôi già đi và tôi tin rằng ít có ai trong số chúng tôi (những ai đã trụ lại được trên thị trường này thời gian gần đây) sẽ tiếp tục làm game cho giới trẻ".

Heavy Rain mạnh dạn đi theo hướng này. Cấu trúc của nó khác hẳn các tựa game chuẩn; các màn trong game mở ra từ từ và đều đặn nhưng vẫn dành nhiều thời điểm cho các giây phút kịch tính dâng trào. Điều thực sự có ý nghĩa là nội dung game có nhiều cách giải quyết khác nhau đối với hầu như từng cảnh trong game. Tùy vào các quyết định được đưa ra, nhân vật sẽ nhận được các đoạn đối thoại được biến chuyển tương ứng, trải nghiệm các giây phút căng thẳng khác nhau hay tham gia vào các hành động hệ quả mà sẽ tiếp tục mở ra nhiều hướng khác. "Bộ phim

Crash là 1 nguồn cảm hứng lớn", Cage nói, "Nó chứng tỏ ta có thể kể chuyện trên nhiều góc độ với nhiều nhân vật nhưng chúng tôi làm hơn thế - chúng tôi làm cho người chơi thấy rằng mỗi khi họ thay đổi quyết định, câu chuyện sẽ biến đổi chút ít. Từng người trong 4 nhân vật chính đều quan trọng. Bất kỳ ai trong số đều có thể bị giết vào bất cứ thời điểm nào trong game. Nhưng câu chuyện sẽ vẫn tiếp diễn dù họ mất".

Ethan Mars, người mà Cage gọi là "xương sống thực sự" của câu chuyện là nhân vật chính đầu tiên sẽ xuất hiện. Như đã nói sơ qua, những gì xảy ra ở siêu thị không có kết cục tốt. Và sau đó Mars lại càng xui xẻo và bất hạnh hơn. Tinh thần của anh ngày càng suy giảm. Trong game, mỗi khi Mars ngất cũng là lúc người chơi chuyển cảnh sang các nhân vật chính khác. Sau đó, người chơi sẽ diện kiến thám tử tư Scott Shelby, chuyên gia FBI Norman Jayden và nữ phóng viên Madison Page. Trong thời gian qua cô là tâm điểm chú ý của giới truyền thông.

"Cả 4 nhân vật đều có điểm yếu", Cage cho biết, "Và bên cạnh nội dung chính của game là điều tra kẻ giết người chính là những câu chuyện sâu hơn về chính các nhân vật này phải đối đầu với các vấn đề của riêng họ. Mọi người chúng ta đều phải trả lời cho câu hỏi: "Chúng ta sẽ sẵn sàng giúp đỡ người mình yêu đến đâu?" và tất cả những nhân vật đó, bằng nhiều cách, chính là các phản ảnh của chúng ta trong đời thực. "Chúng ta đều là những chiếc bóng xám. Tất cả chúng ta đều giỏi ở một mặt nào đó nhưng chúng ta cũng đều có những bí mật riêng. Chính những điều ẩn giấu làm chúng ta chịu đựng. Chính sự phức tạp đó và những cái bóng xám đó khiến chúng ta trở nên thú vị hơn. Vâng, Shelby là 1 gã thám tử mập ù, chậm chạp; Madison là cô gái trông khá "hấp dẫn" nhưng đó chỉ là vẻ ngoài của họ. Ethan bị hành hạ đến khốn khổ, trở thành một gã thất bại. Rồi Norman cũng chịu đắng cay – nhưng tất cả bọn họ đều có khả năng làm nên việc lớn".

Bên cạnh 4 nhân vật chính còn xuất hiện các nhân vật đáng chú ý khác. Nhưng trong game còn có sự xuất hiện của thành phố trong game. "Nó gần giống Philadelphia nhưng không thực sự là thành phố này. Khi tôi làm việc với 1 chuyên gia trinh sát địa điểm quay phim của Hollywood, anh ta cho tôi biết cả 2 bộ phim The Sixth Sense (Giác quan thứ 6) và Unbreakable (Không thể phá vỡ) đều được bấm máy tại Philadelphia", Cage cho biết. Nhóm đã tìm đến những nơi tồi tàn, bẩn thỉu nhất thành phố và đã chứng kiến những câu chuyện buồn. "Nếu như tôi có thể tái hiện chỉ 1% những gì đã thấy, game sẽ trở nên mạnh mẽ hơn bao giờ hết", Cage nói. Sức mạnh tình cảm chính là điều tạo nên sự khác biệt của Heavy Rain so với các tựa game dành cho 2010.

DÀNH CHO NGƯỜI LỚN

Trên thị trường có không ít game cho phép điều khiển theo ngữ cảnh hay cốt truyện hơn là hành động tức thời. Cage và nhóm phát triển đang chứng minh rằng game hoàn toàn có thể tác động đến cảm xúc con người như phim, ảnh. Có nhiều lúc trong game mà nếu bạn là phụ huynh thì sẽ rơi lệ cho dù bạn đang chơi hay chỉ đang xem người khác chơi.

PHI QUÂN

NGHỆ THUẬT THOÁT THAI từ công nghệ

Trò chơi điện tử (video game) ngày càng thể hiện là một loại hình nghệ thuật có sức thu hút cao với giới trẻ.

Đôi bạn đồng hành

Khán giả của các loại hình nghệ thuật đang giảm, theo một nghiên cứu gần đây ở Mỹ. Số lượng vé bán của các "live show", các viện bảo tàng, phòng trưng bày từ 2002 đến 2008 giảm 15%. Xu hướng này diễn ra trong mọi nhóm tuổi và trình độ học vấn được khảo sát.

Từ thuở xa xưa, nghệ thuật đã đồng hành cùng công nghệ. Nhân loại đã đục xương thú vật để làm nhạc cụ hàng nghìn năm về trước. Chiếc máy ảnh đã mang lại vô số những bức hình sinh động về cuộc sống và chúng đang được lưu trong từng cuốn album gia đình. Nếu không có thang máy, làm sao các kiến trúc sư dám xây nên những tòa nhà chọc trời hiện đại?

Giáo sư triết học Dominic McIver Lopes, ĐH University of British Columbia (Mỹ), chỉ ra rằng: "Điều lạ lùng là chúng ta lại có xu hướng cho rằng công nghệ đang đe dọa nghệ thuật". "Tội đồ" dễ bị điểm mặt nhất chính là công nghệ thông tin và truyền thông hay các máy tính và các hệ thống truyền thông đại chúng. Vì sao dân chúng ít tham gia các buổi biểu diễn nghệ thuật? Thay vì ra đường, chúng ta có thể ở nhà chơi trò chơi điện tử và duyệt Internet. Dân Canada năm 2008 chi 1,2 tỉ USD cho game và các thiết bị chơi game, tăng 23% so với 2007; còn dự án Canadian Internet Project phát hiện ra rằng một người Canada trưởng thành trung bình bỏ ra 3,2 giờ một tuần để chơi game, so với 1,7 giờ một tuần cho các sự kiện nghệ thuật. Dự án trên còn cho thấy 40% người dùng Internet tải phim và 56% tải nhạc, đa số làm như vậy ít nhất 1 tuần 1 lần. Xem phim, nghe nhạc (cùng với chơi game) "hầu như là những hoạt động mang tính định danh" cho nhóm người dùng Internet dưới 30 tuổi.

Chất liệu của nghệ thuật

"Sustained Coincidence" ("Sự ngẫu nhiên được duy trì") là 1 tác phẩm nghệ thuật của nghệ sĩ người Montreal (Canada) Rafael Lozano-Hemmer. Ông đặt một chuỗi các bóng đèn có thể bật sáng lần lượt: Khi có người đi qua chuỗi đèn, bóng của họ, đúng hơn là hàng loạt bóng do chuỗi đèn tạo ra sẽ "hiển thị", rượt đuổi, đè lên nhau trên bức tường phía bên kia. Bạn có thể tìm xem đoạn phim về Sustained Coincidence trên You Tube. Càng có nhiều người đi ngang qua khu vực chiếu đèn với tốc độ khác nhau thì bức tường càng thể hiện những bóng "động" độc đáo. Sự tương tác đầy chất "chơi" chính là vật liệu làm nên nghệ thuật.

Giờ đây hãy nghĩ đến chiếc máy chơi game của bạn. Nếu sự tương tác chính là nghệ thuật trong Sustained Coincidence thì tại sao nó không thể là nghệ thuật trong trò chơi BioShock? Game hoàn toàn có thể thể hiện sự sáng tạo, phát đi những thông điệp quan trọng, diễn tả và khám phá cảm xúc, khoái cảm, thậm chí thể hiện cái đẹp. Có lẽ chưa có game nào đạt đến đỉnh cao của các bản côngxectô Brandenburg của Johann Sebastian Bach hay tác phẩm "Chiến tranh và Hòa bình" của Lev Tolstoy, nhưng loại hình nghệ thuật nào cũng có mặt phổ thông đại chúng bên cạnh khả năng vươn tới các đỉnh cao nghệ thuật. Chúng ta đánh giá cao cả Dmitri Shostakovich bên cạnh James Brown, múa ba lê bên cạnh nhảy hip hop, phim "Cuộc sống tươi đẹp - Beautiful Life" bên cạnh "Triệu phú khu ổ chuột - Slumdog Millionaire", và có lẽ Sustained Coincidence bên cạnh trò chơi điện tử The Sims hay Thuận Thiên Kiếm.

Cũng cần có nhau

Chấp nhận cái mới không đồng nghĩa với việc chê bai và phủ định cái cũ. Nhưng chúng ta nên khuyến khích người tiêu dùng đi xem múa ba lê, nghe giao hưởng thính phòng hay khuyên họ tìm những môn giải trí mà họ cảm thấy phù hợp? Hay chính chúng ta cần nghiên cứu thêm và định hướng người tiêu dùng dựa trên các loại hình nghệ thuật đương đại mà họ yêu thích. Trên thực tế, game không chỉ thể hiện những nghệ thuật mới, khác hẳn các loại hình nghệ thuật cũ mà còn là một cách tái hiện nghệ thuật cũ. Tại Việt Nam, Bá chủ Thế giới đã đưa rất nhiều nghệ thuật thời kỳ Hậu Phục Hưng (Baroque) trong nhiều lĩnh vực như âm nhạc, thời trang, kiến trúc vào game. Các bạn game thủ cũng đã tạo ra không ít các bộ phim theo phong cách "Machinima" (phim quay bằng game) dựa trên công nghệ của nhiều game đã phát hành. Câu trả lời và hành động của chúng ta còn đang ở phía trước.

YÊN KHÊ

The Sims 3 World Adventures Expansion Pack

TÊN GAME: The Sims 3: World Adventures | **PHÁT HÀNH:** Electronic Arts | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 16/11/2009 | **HỆ MÁY:** PC

THỂ LOẠI: Mô phỏng | **PHÁT TRIỂN:** EA Redwood Shores | **ESRB (TUỔI):** Teen

CẤU HÌNH TỐI THIỂU: CPU PP4 2,0 GHz, RAM 1GB , VGA 128MB , HDD 9,6GB, Windows XP/Vista/7

Không lâu sau sự xuất hiện không thể tuyệt vời hơn của The Sims 3, nhà phát hành EA lại tiếp tục cho các game thủ là fan của sê-ri The Sims "mất ăn mất ngủ" khi cho ra mắt phiên bản mở rộng đầu tiên với tên gọi The Sims 3: World Adventures.

Thông thường các bản mở rộng của dòng game The Sims khi ra mắt trước đây đều mang một chủ đề rất quen thuộc với mỗi chúng ta trong cuộc sống hàng ngày. Tuy nhiên trong phần mới nhất này, đúng như tên gọi của game, người chơi sẽ có được những trải nghiệm hoàn toàn mới mẻ thông qua những chuyến phiêu lưu đến những vùng đất ẩn chứa nhiều kho báu cùng những hiểm nguy luôn "rình rập" khắp nơi.

World Adventures sẽ đưa người chơi đến với các khu vực di tích cổ đại nổi tiếng tại Trung Quốc, Ai Cập và Pháp. Nếu

như trong The Sims 3, việc kiếm tiền của bạn khá đơn giản khi chỉ việc cho chú Sim của mình tìm một công việc nào đó phù hợp với khả năng thì với World Adventures mọi việc lại không đơn giản như vậy. Bạn sẽ phải cùng nhân vật của mình "chu du" lần lượt qua các địa danh mà game

cung cấp nhằm chinh phục các thử thách, cũng như kiếm tiền để trang trải cho các chuyến đi của mình. Ở mỗi quốc gia khác nhau người chơi sẽ được khám phá các di tích cũng như các hoạt động văn hóa đặc trưng của quốc gia đó. Chuyến phiêu lưu đầu tiên sẽ đưa bạn đến với Ai Cập - quê hương của các Kim tự tháp huyền bí. Tại đây tính kiên trì, sự bền bỉ cùng lòng dũng cảm của bạn sẽ được thử thách một cách tối đa trên sa mạc chỉ có nắng và cát vào ban ngày, cùng những cơn bão cát chỉ "chực chờ" kéo đến khi màn đêm buông xuống. Việc thu thập các món đồ cũng như giải quyết các câu đố đòi hỏi bạn phải hết sức tinh ý trong việc quan sát mọi ngóc ngách trên đường đi vì có thể món đồ mà bạn cần tìm lại "vô tình" nằm trong một "xó xỉnh" nào đó. Song song với việc thu thập đồ vật, người chơi cũng cần phải tìm ra đường để dẫn đến kho báu. Đó có thể là các biểu tượng bất kỳ trên các bức tường, hay một cánh cửa bí mật được ngụy trang nhằm che mắt bạn.

Cảm giác đầu tiên khi người viết đặt chân vào ngôi mộ cổ là một không khí u ám bao trùm. Đây đó, ánh sáng của mấy ngọn đuốc le lói trong không gian tĩnh lặng hệt như trong những bộ phim nói về xác ướp của Hollywood. Trong bản mở rộng này, người chơi phải sử dụng camera hầu như liên tục để không "bỏ sót" bất kỳ chi tiết nào. Một điểm đặc biệt trong World Adventures là các khu vực mà người chơi chưa khám phá sẽ bị bao phủ một màn sương mù mờ ảo, tương tự như một số game thuộc thể loại chiến thuật. Với các món đồ quý thu thập được từ những cuộc phiêu lưu người chơi có thể bán chúng cho các thương lái ở khắp nơi để thu về Simoleon (đơn vị tiền trong game). Với số tiền thu được này bạn có thể dùng để mua sắm những vật dụng phục vụ cuộc sống khi quay trở về nhà tại Sunset City, hay mua những trang bị cần thiết cho chuyến hành trình tiếp theo

PHIÊU LƯU THẾ GIỚI

của mình. Rong ruổi trên những chuyến hành trình dài ngày như vậy nên bạn đừng quên chuẩn bị hành trang cho chú Sim của mình thật kỹ lưỡng, đề phòng những bất trắc có thể xảy ra. Quan trọng nhất vẫn là thức ăn và đồ uống, một điểm thú vị ở phiên bản này là người chơi được cung cấp một vật phẩm đặc biệt có tên "Shower in a can", giúp cho việc vệ sinh cá nhân của chú Sim trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết, chỉ trong tích tắc mọi thứ đã được hoàn tất và bạn không còn phải bận tâm về vấn đề nhà tắm hay nhà vệ sinh trong mỗi chuyến đi xa.

World Adventures mang đến cho người chơi một số lượng không nhỏ các bộ trang phục mới, các loại vật dụng mới cùng một số đặc điểm lần đầu xuất hiện trong The Sims 3. Bạn có thể cho chú Sim của mình đến Pháp để học cách pha chế rượu nho. Việc pha chế trải qua khá nhiều công đoạn. Tuy nhiên, khi thành thục thì với những ly rượu nho thơm ngon do chính tay mình tạo ra, các Sim sẽ cảm thấy tinh thần sảng khoái hơn. Điều này khá có ích một khi nhân vật Sim của bạn rơi vào trạng thái căng thẳng. Bên cạnh đó bạn cũng có thể huấn luyện chú Sim của mình thành một võ sư Trung Hoa bằng việc cho chúng học các thế võ tại Trung Quốc.

Việc học võ không những giúp nhân vật Sim của bạn trở nên khỏe mạnh hơn, mà còn giúp ích cho chúng rất nhiều trong những chuyến phiêu lưu đầy hiểm nguy tại các khu lăng mộ ở Ai Cập (ở một số khu vực trong lăng sẽ được đặt bẫy và có thể có xác ướp tấn công người chơi). Và nếu như những cuộc phiêu lưu đã không còn sức hấp dẫn đối với bạn thì tại sao bạn lại không thử cho chú Sim của mình thử sức ở một lĩnh vực mới: nhiếp ảnh. Bạn sẽ đi đây đi đó và thỏa sức chụp cho mình những khung hình thật ấn tượng, bạn cũng cần lưu ý trong việc lấy nét, cân bằng sáng... để có được những "tác phẩm" thật hoàn hảo. Những tấm hình sau khi mang về bạn có thể treo chúng trên tường nhà hay đơn giản bán chúng đi và thu về một khoản tiền "kha khá".

Với gameplay hấp dẫn cùng những nâng cấp đáng giá, World Adventures chắc chắn sẽ mang lại cho bạn những giờ phút thư giãn thú vị. Nếu như bạn đã từng mơ ước trở thành một nhà khảo cổ học, được một lần bước chân vào khám phá những điều bí ẩn trong các lăng mộ bị "nguyền rủa" thì The Sims 3: World Adventures là sự lựa chọn không thể bỏ qua vào thời điểm hiện nay.

SU SU

ƯU:

- Việc khám phá các lăng mộ và phần thưởng khi nhận được tạo cảm giác phấn khích cho người chơi. - Các nâng cấp mới thú vị - Cách chơi hấp dẫn

KHUYẾT:

- Thời gian chờ vào (load) các màn game lâu

MASS EFFECT 2

SỨ MỆNH CAO CẢ

Mass Effect 2 (ME 2) chơi khá dễ, chưa thể hiện được tính "máu lửa" của sứ mệnh bảo vệ vũ trụ mà chỉ huy Shepard gánh vác.

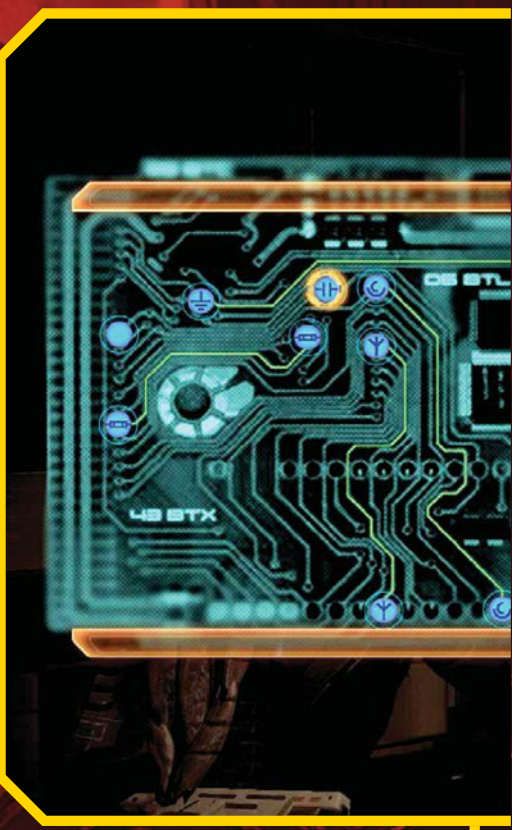
MASS EFFECT 2			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Electronic Arts		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Intel C2D 1,8GHz
BioWare		RAM	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	256MB GeForce 6800 (hỗ trợ Shader Model 3.0)
Nhập vai			
NGÀY PHÁT HÀNH	1/2010		
ESRB (TUỔI)	Mature	OS	Windows XP / Vista / 7

Mở đầu ME 2, một không gian hạm của Collectors đã tấn công phi thuyền Normandy SR1 do Shepard chỉ huy, xóa sổ nhóm bảo vệ vũ trụ này. Bản thân Shepard rơi vào hiểm cảnh, nhưng được tập đoàn Cerberus cứu được. Hai năm sau, Shepard cải tử hoàn sinh và trở lại thiên hà, tiếp tục sứ mệnh cứu tinh của nhân loại. Theo "lập trình" quen thuộc của BioWare, Shepard tìm kiếm các chiến hữu để cùng thực hiện mục tiêu.

Qua Cerberus, người chơi biết Collectors là một nhánh của tộc Reapers, đã tiến hành tấn công các vùng đất do loài người kiểm soát và được cho là kẻ chủ mưu của những vụ phi thuyền không gian mất tích. Nguyên nhân tại sao chúng chỉ bắt cóc loài người là một bí ẩn lớn. Trước đây, Collectors đã trả nhiều tiền để mua nô lệ từ nhiều chủng tộc khác nhau, nhưng từ khi chúng biến mất khỏi cổng dịch chuyển Omega 4 Relay thì chưa từng có phi thuyền không gian nào trở về sau khi tiến vào đó.

ME 2 là một trò chơi nhập vai có nhiều điểm riêng so với các tựa game cùng thể loại. Trước hết, game thiên về khía cạnh bắn súng góc nhìn người thứ ba. Kế đó, trò chơi không có kho chứa đồ cụ thể ngoài tủ súng Weapons Locker, túi thuốc Medi-Gel, tủ giáp Armor Locker và điểm nâng cấp Research Terminal. Và thứ ba là các yếu tố nhập vai đã bị tinh giản rất nhiều: quá trình phát triển nhân vật thể hiện qua các điểm nâng cấp đơn giản, súng đạn phụ thuộc vào loại hình nhân vật, không có tính năng "loot" đồ…

Cách chơi của ME 2 tập trung hai khía cạnh: đối thoại và đấu súng. Các cuộc hội thoại trở nên "nhức đầu" hơn không chỉ bởi những lựa chọn Paragon (thiện lương) / Renegade (bạo lực), mà còn những tình huống tức thời thể hiện các lựa chọn này. Chỉ cần lơ đễnh 1 chút là bạn sẽ mất ngay cơ hội tăng điểm Paragon/Renegade trong chớp mắt. Về đấu súng, kiểu chơi nấp sau vật chắn và bắn (khi nhân vật nấp thì sẽ tự hồi máu, giáp và tỷ lệ hứng đạn giảm đi rất nhiều) giúp người chơi "dễ thở" hơn. Những game thủ tay mơ cũng có thể gia nhập trận chiến dễ dàng chỉ sau vài phút làm quen với nhịp độ nhanh.



Về vũ khí, người chơi có thể sử dụng được 5 loại vũ khí là súng ngắn, shot-gun, súng trường tấn công, súng bắn tỉa và vũ khí hạng nặng. Trong thành phần áo giáp, bạn có thể thay đổi dựa theo các thành phần: mũ, ngực, cầu vai, chân và tay. Lượng vũ khí và áo giáp cũng có thay đổi nhưng số lượng không nhiều, phần lớn là 3 kiểu/loại, trừ vũ khí hạng nặng. Người chơi có thể tìm được những món đồ mới và vật phẩm nâng cấp thông qua việc dò tìm trong màn chơi hoặc mua tại các cửa hàng. Thỉnh thoảng khi kích hoạt được lòng trung thành của các chiến hữu, họ sẽ có tùy chọn sản sinh ra loại súng riêng của họ. Vấn đề của việc nâng cấp là lượng tiền bị giới hạn, không thể mua được "tất tần tật" mọi thứ.

ƯU:

• Dễ chơi.

KHUYẾT:

• Game chưa tạo được chiều sâu.

Vũ khí đã hết "vô hạn đạn" và nóng khi bắn liên tục như ở phiên bản đầu, nay đã bị khống chế bằng lượng đạn cụ thể (có thể chứa nhiều hơn chút ít khi có trang bị giáp trụ chứa thêm đạn hoặc từ nâng cấp). Bên cạnh đó, số lượng đối thủ trong mỗi lần chiến đấu chẳng hề ít, bọn "gấu" hơn lại có thêm tấm chắn Shield, màng sinh học Biotic Barrier hoặc lớp giáp Armor bảo vệ (hoặc có đến 2 hoặc cả 3 loại), nên vấn đề tiết kiệm đạn vô tình được nhấn mạnh, đặt nặng các giải pháp như bắn headshot hoặc dùng các kỹ năng đặc biệt.

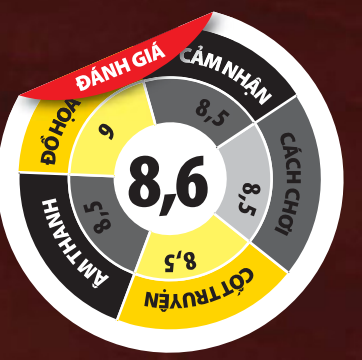
Việc nâng cấp kỹ năng (sinh học – biotic và công nghệ - tech) cho các chiến hữu tuy ít nhưng chẳng hề đơn giản. Ở cấp cuối của kỹ năng, sẽ có 2 tùy chọn chia ra thành 2 nhánh: đơn thể (áp dụng cho 1 mục tiêu) hoặc đa thể (áp dụng cho nhiều mục tiêu). Việc nâng cấp nhánh đa thể không khéo sẽ làm mất đi điểm mạnh của tổ đội: kích hoạt khả năng bắn đạn đóng băng (Cryo Ammo) đa thể sẽ vô hiệu khả năng bắn đạn gây cháy (Incendiary Ammo) của 1 chiến hữu nào đó. Các kỹ năng tỏ ra khá hữu ích nhiều trong chiến đấu, đặc biệt là khi người chơi muốn dồn sát thương lên một mục tiêu. Tuy nhiên, hãy lưu ý là ME 2 chưa có cơ chế sửa sai cho việc cộng điểm kỹ năng của các nhân vật phụ nên phải suy tính kỹ trước khi nâng cấp.

Tài nguyên là một yếu tố thiết yếu để tiến hành các nâng cấp. Ngoài một lượng ít tài nguyên được cung cấp đâu đó trong các màn chơi, đa phần người chơi phải tiến hành khai thác ở các hành tinh trong vũ trụ. Đây cũng là một hình thức tiêu tiền (phải mua các mũi dò - probe) nên bạn cần tính toán trước cần nâng cấp cái gì, cho nhân vật nào để "đào" loại tài nguyên phù hợp.

Về mặt đồ họa, ME 2 trông đẹp và chi tiết hơn nhiều so với ME. Các mẫu nhân vật có đường nét rõ hơn và chuyển động tốt hơn, trong khi ánh sáng thể hiện được nhiều mức độ khác nhau ở trong cùng một khu vực nhỏ. Chỉ cần một card đồ họa tầm trung là đã có thể "tung tăng" trong vũ trụ. Game thỉnh thoảng lại có vài vị trí "lên được nhưng xuống chẳng được" rất khó chịu, khiến người chơi phải load lại điểm save trước đó. Nhạc nền trong ME 2 chưa gây được nhiều ấn tượng, nhưng phần lồng tiếng thì rất tuyệt. Mỗi giọng nói đại diện cho các nhân vật đều có chiều sâu riêng và giọng điệu cũng góp phần thể hiện tính cách của họ.

Cốt truyện của ME 2 tuy có chiều sâu nhưng chưa thể hiện "máu lửa" lắm bởi đa phần thời gian chơi được dành cho việc xây dựng đội hình và giúp đỡ họ. Cuộc chiến với Collectors vì thế hơi nhạt, chưa cho thấy được sự nguy hiểm thực sự của chủng tộc này. Ngoại trừ "trùm cuối", không có thách thức nào đáng kể như những gì đã có trong ME trước kia. Có lẽ ME 2 chỉ là bước đệm cho quá trình phát triển nhân vật dài hơi trong ME 3 về sau. Với dân ghiền nhập vai, Dragon Age: Origins vẫn cao hơn Mass Effect 2 một bậc!

HỒNG LINH



Thế Vận Hội Mùa Đông 2010

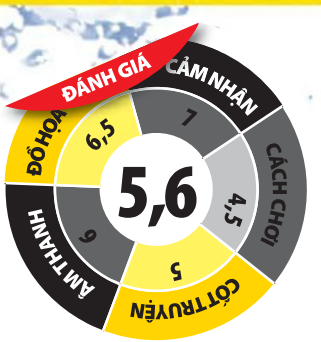
VANCOUVER 2010			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Sega		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 3GHz
Sega		RAM	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	VGA 128MB GeForce 6600GT
Thể thao			
NGÀY PHÁT HÀNH	12/1/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP / Vista

Thế vận hội mùa Đông là sự kiện thể thao dành riêng cho các môn thể thao mùa đông, thi đấu trên băng hoặc tuyết. Thay vì ngồi xem thi đấu, bạn có thể tham gia vào trò chơi Vancouver 2010 và làm một vận động viên trong sự kiện thể thao này.

Trong Vancouver 2010, người chơi có thể tham gia thi đấu tất cả các môn có trong Thế vận hội như trượt tuyết, trượt lòng máng, trượt băng nghệ thuật, trượt tuyết việt dã, khúc côn cầu, trượt băng vòng ngắn… Điều kiện thi đấu được thiết kế khá tốt và ở mỗi môn lại có cách điều khiển hoàn toàn khác nhau, mang đến sự trải nghiệm thú vị cho người chơi. Đặc biệt đối với những môn trượt tuyết, trượt ván sẽ mang đến đường đua được mô phỏng từ thực tế thế nên bạn sẽ gặp những thách thức thực sự. Cách bố trí của đường đua khá đa dạng, những đoạn đường dốc đứng, những khúc quanh vuông góc đầy thách thức nếu bạn không "cứng tay" thì bạn sẽ khó hoàn thành đường đua huống chi là dành được chiến thắng, nhưng cũng không quá khó, trượt vài lần ghi nhớ lộ trình lại.

Trong game có 3 phần chơi chính. Ở phần chơi Olympic là nơi bạn có thể thi đấu để giành huy chương với các vận động viên khác. Hãy chọn quốc gia mà bạn thích, sau đó bạn có thể tham gia tất cả các môn thi đấu của Olympic mùa Đông này. Thật đáng tiếc là trong game chỉ có 24 quốc gia để lựa chọn (so với hơn 80 quốc gia trong thực tế) và ngoài diện mạo khác nhau thì khả năng thi đấu của các vận động viên của các quốc gia đều như nhau, tất cả đều phụ thuộc vào khả năng của bạn. Chế độ chơi Olympic là nơi bạn thi đấu với các vận động viên khác đầy phấn khích thì chế độ Challenge là nơi để bạn chinh phục các thử thách của trò chơi. Chế độ chơi này cho phép bạn tham gia vào các môn thi dựa trên các mục tiêu đề ra, bạn phải cố gắng rất nhiều mới chinh phục nổi và điều đó làm cho chế độ này thực sự hấp dẫn. Có rất nhiều thể thức thi đấu làm cho Vancouver 2010 trở nên hấp dẫn hơn, đơn cử như duy trì tốc độ trung bình cao để ghi điểm ở môn trượt tuyết hoặc trong môn xe trượt băng một chỗ người chơi phải thực hiện những cú ôm cua hoàn hảo để đạt được tốc độ tối đa cao nhất, hay trong một môn trượt tuyết, bạn phải lao vào người tuyết để kiếm thời gian thưởng. Sau khi hoàn thành các phần chơi của chế độ Challenge, bạn sẽ mở khoá các phần chơi tiếp theo và tiếp tục chinh phục những mục tiêu mới. Có tổng cộng 3 ngọn núi, và mỗi ngọn núi sẽ có 10 "thử thách" và dĩ nhiên càng về sau, các môn thi sẽ trở nên khó hơn rất nhiều.

Các môn thi đấu của Vancouver 2010 khá đa dạng và có cơ chế điều khiển hoàn toàn khác nhau sẽ khiến bạn hơi lúng túng khi bắt đầu tham gia môn thi đấu mới. Nhưng chỉ vài lần chơi là bạn có thể biết cách điều khiển, điều quan trong là phải điều khiển thật chính xác và hợp lý mới mang lại kết quả tốt. Chẳng hạn, trò nhảy Ski Jump đòi hỏi người chơi phải nhấn một nút cụ thể tại thời điểm chính xác, chỉ cần thời điểm nhấn nút thay đổi vài "tích tắc" thì kết quả sẽ khác đi rất nhiều. Môn trượt băng tốc độ có vẻ phức tạp hơn, người chơi phải bấm giữ phím liên tục duy trì tốc độ và kỹ năng ôm cua để duy trì tốc độ cao nhất, bạn phải tập trung liên tục trong suốt quá trình đua, chỉ cần một chút thiếu tập trung bạn sẽ bỏ qua cơ hội tăng tốc khi xuống dốc hay có thể là té ngã nếu gặp khúc cua gắt.



Trượt tuyết, đua tốc độ trên băng, trượt lòng máng là những môn thi đấu khá thú vị với cách điều khiển đơn giản và có những đường đua đầy thách thức khiến cho cuộc tranh tài trở nên phấn khích. Ngoài ra để cho cuộc tranh tài thú vị hơn, bạn có thể chơi online hoặc chơi qua mạng cục bộ (LAN), hỗ trợ đến 4 người chơi.

Đồ họa của game chỉ dừng ở mức khá dù cố gắng tái hiện hình ảnh các nhân vật khá tỉ mỉ và có thêm phần biểu hiện cảm xúc khá tốt. Game còn gây ấn tượng mạnh bằng hiệu ứng tốc độ và những vụ tung người ngoạn mục. Âm thanh cũng tương đồng với đồ hoạ bằng những bản nhạc rock như muốn tạo một cảm giác rực lửa, phấn khích cực độ trên đường đua.

Vancouver 2010 là một game thể thao Olympic khá thú vị. Tuy nhiên, chỉ có một vài sự kiện và ít đường đua để lựa chọn. Chế độ Challenge tuy lôi cuốn nhất nhưng chỉ với 30 thách thức để tham gia thì thực sự còn quá ít ỏi.

TIẾN THÀNH

Ưu:	Khuyết:
Hòa mình vào Thế vận hội	Ít lựa chọn

ĐƯỜNG ĐUA THÚ VỊ

Công bố vào tháng 5 nhưng do mắc phải một số trục trặc nên mãi đến cuối tháng 10/2009 Volvo The Game (VTG) mới chính thức được phát hành rộng rãi. Có thể bạn không quen thuộc với cái tên Volvo, nhưng nếu đến Thụy Điển bạn sẽ thấy đây là một hãng xe rất nổi tiếng. Kể từ khi tập đoàn Volvo Group thông báo dự án game đua xe mô phỏng dựa trên những kiểu xe của họ, đã có nhiều cuộc tranh luận đầy hào hứng trên các diễn đàn xem hãng game nào sẽ lọt vào mắt xanh của đại gia làng xế hộp này. Cuối cùng với những thương hiệu đình đám như GTR và RACE, SimBin đã được giao trọng trách phát triển VTG. Vốn có nhiều kinh nghiệm trong lĩnh vực này nên SimBin đã không làm người chơi thất vọng và đặc biệt hơn cả, VTG là một tựa game chất lượng nhưng hoàn toàn miễn phí. Nhiều người ví von vui rằng đây là động thái nhỏ của Volvo nhằm quảng cáo sản phẩm của họ không hề thua kém những chú "ngựa đỏ" Ferrari đã có mặt trên sân game từ lâu.

VOLVO THE GAME			
PHÁT HÀNH		**CẤU HÌNH**	
SimBin		Tối thiểu	
PHÁT TRIỂN		**CPU**	P4 2.4Ghz
SimBin Development Team		**RAM**	1 GB
THỂ LOẠI	Đua xe	**VGA**	128 MB+
NGÀY PHÁT HÀNH	25/10/2009		
ESRB (TUỔI)	Everyone	**OS**	Windows XP/Vista/ Windows 7
HỆ MÁY	PC	**HDD**	700 MB

EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB

ƯU
- Hình âm tốt.
- Mô phỏng ấn tượng.
- Miễn phí.

KHUYẾT
- Số vòng đua và thể loại xe ít.
- Chơi mạng chưa trọn vẹn.

Quả không hổ danh SimBin, ngay khi khởi động VTG người chơi bị lóa mắt trước đoạn phim giới thiệu tuyệt đẹp về Volvo. Do có dung lượng file cài đặt khá khiêm tốn nên VTG chỉ hỗ trợ 2 chế độ chơi thông dụng là Quick Race và Time Attack. Bên cạnh đó, game cho phép người chơi trải nghiệm 7 loại xe phổ biến nhất của hãng, từ cổ điển với Volvo 240 Turbo Group A cho đến thời thượng với Volvo S60 Concept. VTG sẽ cống hiến cảm giác đua chân thật nhất nếu bạn có trong tay bộ điều khiển giả lập gồm vô lăng và bàn đạp chân ga. Thử nghiệm với hai bộ sản phẩm Speed Wheel RV FF của Genius và G27 Racing Wheel của Logitech đều được thiết lập dễ dàng và rất thuật tiện khi sử dụng. VTG cũng chỉ có 2 vòng đua chính gồm Gothenburg - Eco Drive Arena tại Thụy Điển và Chayka ở Ukraine nhưng chúng đều được xây dựng rất chi tiết. Gothenburg ấn tượng với những chấn song bảo vệ suốt dọc đường đua, trong khi Chayka có mặt đường trải nhựa đen bóng trông rất "mịn" mắt. Tuy không nhiều về số lượng xe lẫn vòng đua nhưng bấy nhiêu cũng đủ làm thỏa mãn thú vui của những ai đam mê thể loại mô phỏng và họ sẽ dễ dàng bị cuốn theo

Ngoại cảnh tươi sáng

VOLVO THE GAME

khát khao chinh phục những góc cua gắt trong game. Tranh tài cùng bạn là những đối thủ máy nhưng nhìn chung trí tuệ của chúng (AI) không được tốt lắm, nếu muốn gia tăng độ thách thức bạn có thể tham gia các vòng đua với bạn bè hoặc bất kì game thủ nào thông qua chế độ chơi mạng, nhưng trước hết bạn sẽ cần phải đăng ký cho mình một tài khoản trên trang chủ của SimBin (miễn phí).

VTG còn gây ấn tượng ở góc nhìn từ trong xe (in-car view), tuy không chi tiết và chân thực như seri GTR, nhưng bạn có thể linh hoạt nhìn sang trái hoặc phải, kiểm tra đối thủ qua kính chiếu hậu, thậm chí quan sát những thao tác của tay đua đối với các bộ phận trong xe. Đồ họa của VTG sử dụng cùng một engine với Race 07 nên mọi thứ đều rất đẹp và chi tiết. Vẫn còn tồn tại một số lỗi dựng hình ven đường đua, nhưng ngoại cảnh với những hàng cây xanh mát cùng hiệu ứng ánh sáng đầy cuốn hút nhanh chóng làm lu mờ khiếm khuyết nhỏ nhặt ấy. Những chiếc xe được thiết kế khá giống với nguyên mẫu và độ chi tiết của chúng sẽ làm bạn hài lòng. Âm thanh có phần khiêm tốn hơn do chỉ có duy nhất một bản nhạc nền. nhưng mang chất rock khá "ngầu" và các hiệu ứng âm còn lại hoàn toàn chấp nhận được.

Thật tuyệt khi bạn còn có thể xem lại những pha so kè tốc độ của mình bằng chế độ Replay và dễ dàng chia sẻ chúng với mọi người. Tất nhiên sẽ có người cảm thấy không trọn vẹn khi chơi VTG vì còn thiếu quá nhiều thứ nhưng nó là một trong những tựa game đua xe miễn phí chất lượng nhất trên thị trường hiện nay, đồng thời cũng là sự lựa chọn quá tốt đối với những bạn có cấu hình máy tính không thể kham nổi các game sát phần cứng như Need For Speed.

HOÀNG KHÁNH

Góc nhìn trong xe ấn tượng

BORDERLANDS MAD MOXXI'S UNDERDOME RIOT

ĐẤU TRƯỜNG KHẮC NGHIỆT

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

"Nặng nề và trùng lặp, gói nội dung tải về mới nhất của Borderlands có vẻ đã đi chệch hướng so với những tiền đề thành công mà Gearbox Software từng dày công gầy dựng trong tựa game gốc."

Thật chóng mặt với tần số xuất hiện của Borderlands khi tựa game này có mặt ở hầu hết các hạng mục đề cử cho vị trí trò chơi hành động bắn súng hay nhất năm 2009. Giành giải thưởng cao nhất do một số tạp chí đánh giá game bình chọn, Gearbox Software không để người chơi kịp ngơi tay khi nhanh chóng tung ra gói nội dung tải về (Downloadable Content - DLC) đầu tiên The Zombie Island of Dr.Ned chứa nhiều loại vũ khí và nhiệm vụ mới mẻ. Chưa đầy 1 tháng sau đó Borderlands lại tái ngộ game thủ với gói nội dung thứ 2 - Mad Moxxi's Underdome Riot (MMUR) hứa hẹn những trận chiến kịch liệt trong một không gian màn chơi lạ mà quen. Liệu MMUR có tiếp tục giành được thành công hay không khi thời gian phát triển của nó quá ngắn và nhiều người đã có khuynh hướng "bội thực" do họ vẫn chưa chinh phục được hành tinh Pandora lẫn bầy quái thú của tiến sĩ Ned. Điều này còn tùy thuộc vào bạn mong chờ điều gì ở MMUR, lối chơi có chiều sâu hay đơn thuần chỉ là những màn đọ súng cường độ cao.

MMUR không chứa một cốt truyện cụ thể nào mà chỉ tập trung vào các trường đấu (arena) điều hành bởi "kiều nữ điên" Moxxi. Người phụ nữ này hiện muốn tìm kiếm manh mối về người chồng mất tích thứ 4 của ả và đó chính là động lực để Moxxi lập ra các arena. Để chế Underdome của Moxxi gồm 3 arena với lối xây dựng được lấy cảm hứng từ những khu vực khác nhau trên hành tinh Pandora. Mỗi arena đều có địa hình và hệ thống chướng ngại vật khác nhau để người chơi ẩn nấp và triển khai chiến thuật của mình, tuy chúng được thiết kế khá tốt nhưng do số lượng quá khiêm tốn nên người chơi sẽ dễ nhàm chán sau vài giờ chinh chiến. Có thể nói đối tượng chính mà MMUR nhắm tới là những ai đã đạt được cấp độ cao nhất hoặc đã thu thập đủ những vũ khí cũng như vật dụng tốt nhất trong game và muốn thử nghiệm sức mạnh của chúng. Khi bước chân vào arena bạn chỉ phải thực hiện một nhiệm vụ duy nhất, đó là làm mọi cách để tồn tại qua 5 vòng đấu, mỗi vòng chứa 5 đợt tấn công (wave) của các loại kẻ địch nhất định. Đầu tiên là màn khởi động starter wave và đối phương chỉ là những tên đạo chích thuộc hàng tôm tép cùng vài con skag. Kế tiếp gun wave và horde wave sẽ gây khó dễ cho người chơi hơn đôi chút với đông đảo những tên psychos cùng nhau xông bừa vào lắm lúc khiến bạn không kịp xoay sở. Thế nhưng thách thức thật sự nằm ở badass wave và boss stage, nơi bạn sẽ chạm trán những tên trùm quen thuộc như Nine Toes hay Master McCloud. Cách sắp xếp như vậy khá hợp lý và bạn sẽ phải liên tục thay đổi chiến thuật một cách linh hoạt nếu không muốn đối phương bắt bài.

BORDERLANDS: UNDERDOME RIOT	
PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Gearbox Software
THỂ LOẠI	Hành động
ESRB (TUỔI)	Mature
HỆ MÁY	PC, Xbox360, PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	07/01/2010
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 2,4Ghz, RAM 1GB, VGA 256 MB Pixel Shaders 2.0+, OS XP / Vista / Windows 7, HDD 8 GB (tính luôn bản gốc)

ƯU

- Hành động đã tay.
- Các vòng đấu nhịp độ nhanh.
- Nhạc nền hay.

KHUYẾT

- Nội dung màn chơi trùng lặp
- Không có điểm kinh nghiệm
- Nhiều lỗi gấy khó chịu khi chơi.
- Chỉ có 3 arena.

ESRB (NỘI DUNG)

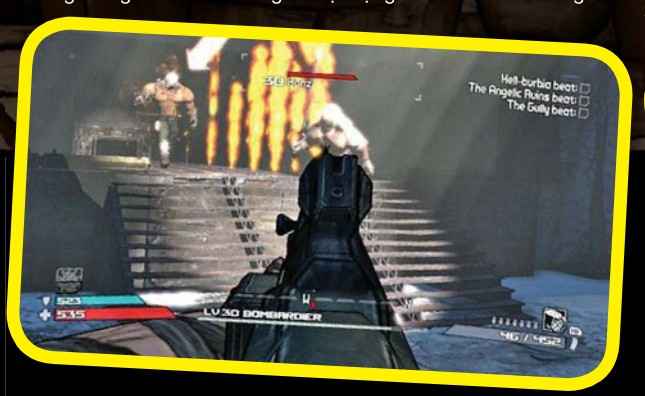
- Blood and Gore – Máu và đâm chém
- Intense Violence – Bạo lực căng thẳng
- Mature Humor – Hài hước "người lớn"
- Strong Language – Ngôn từ thiếu văn hóa

Kết thúc mỗi đợt tấn công hoặc một vòng đấu, kẻ địch sẽ trở nên mạnh mẽ và đông đảo hơn. Dù ban đầu chúng tỏ ra hơi yếu thế nhưng sau đó những chỉ số tấn công, phòng thủ của chúng gia tăng rất nhanh. Ngoài ra cứ mỗi lần hồi sinh chúng sẽ được trang bị các loại vũ khí hiện đại hơn nhưng đừng quá lo lắng vì bạn cũng sẽ được hưởng một số ưu thế từ Moxxi. Giữa các đợt tấn công cô nàng sẽ thả xuống đấu trường những túi đồ chứa đạn dược và các vật dụng hỗ trợ khác, điều quan trọng là liệu bạn có đủ nhanh chân để thu thập chúng trước khi vòng đấu mới bắt đầu không mà thôi. Thời gian bạn sống sót càng lâu thì mức độ phong phú của túi đồ càng cao. Do độ khó của MMUR khá cao nên sẽ tốt hơn nếu bạn kiếm được cho mình một cộng sự có kĩ năng kha khá để họ có thể hỗ trợ bạn khi cần. Nếu chẳng may tử trận, bạn sẽ bị nhốt vào một chiếc hộp (penalty box) trên đỉnh của tòa tháp nằm chính giữa arena. Từ đây bạn vẫn có thể tấn công đối phương và chỉ được giải thoát một khi đồng đội của bạn hoàn thành đợt tấn công hiện tại. Ngoài ra môi trường trong màn chơi cũng sẽ tự động thay đổi như giảm tối đa trọng lực khiến các nhân vật lơ lửng trong không khí hoặc tăng gấp đôi sát thương của một loại vũ khí ngẫu nhiên. Tận dụng tốt những đặc điểm nhỏ này sẽ giúp bạn giành lại được phần nào ưu thế trước lực lượng đối phương hoàn toàn áp đảo về hỏa lực cũng như quân số.

Một điều rất đáng tiếc là cho dù có chiến đấu dũng mãnh đến đâu thì bạn cũng không đạt được điểm kinh nghiệm nào ngoại trừ một ít thu thập từ các nhiệm vụ phụ. Đối với những ai chưa học kĩ năng Mordecai's Swipe skill sẽ không thể nhặt và sử dụng bất cứ thứ gì của đối phương để lại. Thật buồn khi 2 điểm được xem là thế mạnh của Borderlands là hệ thống vật dụng (loot items) và kinh nghiệm để lên cấp lại được thay thế bằng công đoạn ngắm bắn không ngừng nghỉ một cách vô nghĩa trong MMUR. Ngoài ra còn có một số lỗi rất khó chịu như đôi khi các túi đồ được Moxxi thả xuống lại chụt tọt xuống lòng đất và bạn không tài nào lấy được chúng hoặc trong một vài trường hợp bạn không thể đụng chạm một vật dụng nào đó dù vẫn có thông báo tương tác trên màn hình. Những lỗi này chưa từng xuất hiện trong Borderlands trước đây.

MMUR vẫn hỗ trợ 4 người chơi cùng lúc qua mục chơi hợp tác Coop và chỉ cần mọi người đạt được cấp độ từ 27~30 là đã đủ sức tham chiến tại các arena. Nhưng nếu bạn không thể tập hợp được một nhóm từ 2 người trở lên và có ý định solo thì chân thành khuyên bạn không nên làm thế. Thật không đáng khi bạn phải vất vả chiến đấu một mình để rồi chẳng thu được lợi lộc gì vào phút chót. Đồ họa vẫn giữ được nét tươi mới của nó và tạo được ấn tượng mạnh khi thể hiện những vệt chém sáng lóa hắn lên trên màn hình lúc bạn trúng đòn. Có thể nói âm thanh trong MMUR có chất lượng cao nhất trong gia đình Borderlands khi chứa những đoạn nhạc nền mang chất rock đầy mê hoặc và hừng hực khí thế. Hình âm đã góp phần giữ điểm cho MMUR khi lối chơi có phần xuống dốc làm mất đi phong cách vốn có của Borderlands, tuy nhiên nếu là fan của những pha hành động run & gun thì MMUR có thể đáp ứng khá đầy đủ nhu cầu của bạn.

KÌ ANH



Secret Files 2
PURITAS CORDIS

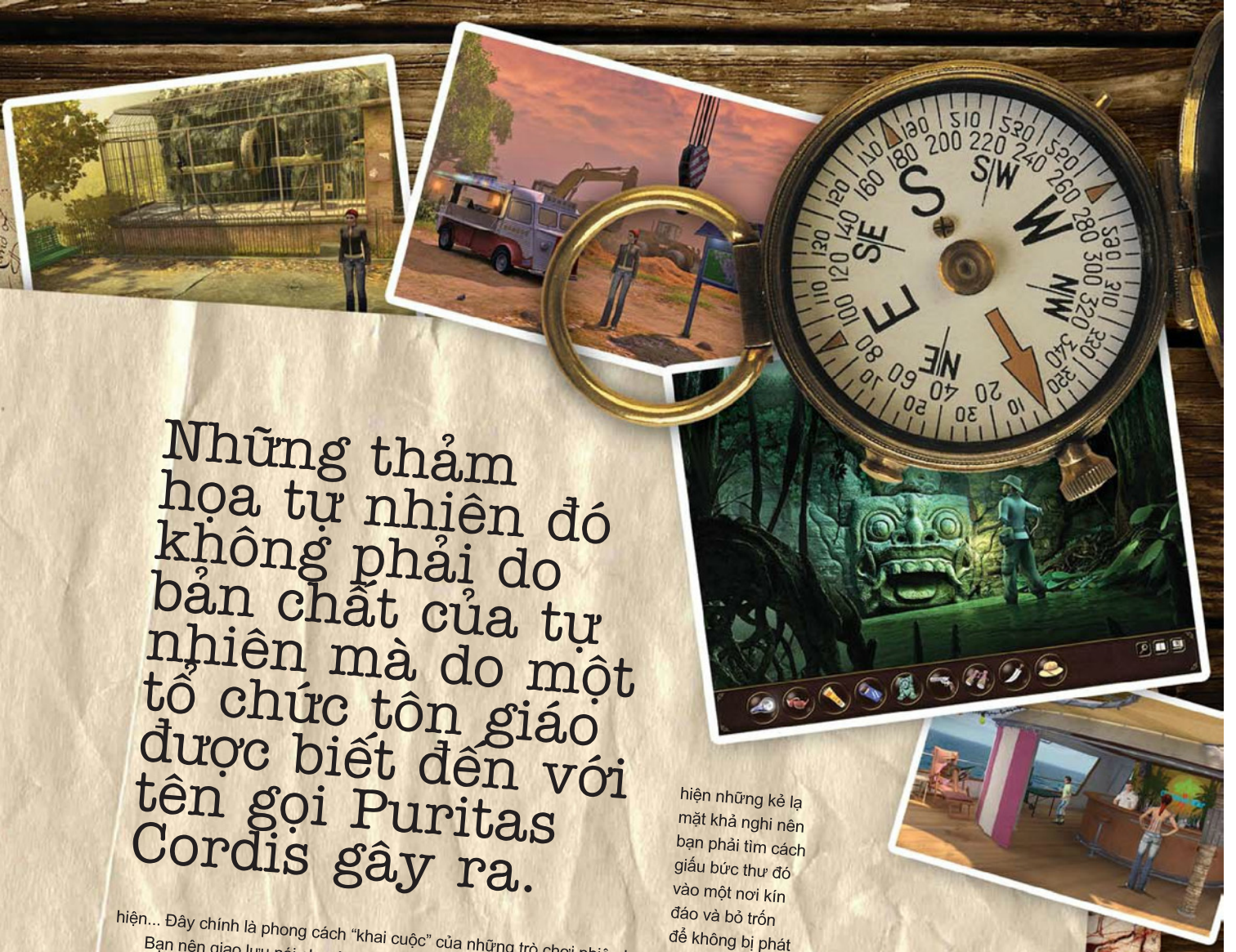
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

HỒ SƠ MẬT 2

Sau thành công của phần 1, một lần nữa bạn sẽ gặp lại Nina Kalenkov và Max Gruber tiếp tục cuộc hành trình phiêu lưu đầy thú vị đến những vùng đất xa xôi, hẻo lánh để cùng khám phá thế giới bí ẩn với đầy những thiên tai khắc nghiệt như động đất, núi lửa, sóng thần ... Nhưng Nina nhận thấy rằng những thảm họa tự nhiên đó không phải do bản chất của tự nhiên mà do một tổ chức tôn giáo mang tên Puritas Cordis gây ra.

Điều đó được chứng minh khi người bạn trai cũ của cô, nhà khoa học Max, từng chứng kiến những hành động man rợ của tổ chức trên tại một ngôi đền cổ ở Indonesia, Nina nhờ đến sự giúp đỡ của cha xứ người Pháp để khám phá những liên kết bí ẩn giữa những lời nguyền của tổ chức đó với kẻ cầm đầu sống cách đây hàng trăm năm. Câu chuyện chính là cuộc chạy đua với thời gian và liệu Nina có thể hóa giải lời nguyền với những thảm họa tạo nên ngày tận thế cho thế giới không? Tất cả sẽ do bạn tự khám phá và giúp Nina cứu thế giới khỏi diệt vong.

Giống như các game phiêu lưu khác, cơ chế điều khiển khá đơn giản với những cú nhấn chuột để tìm kiếm các món đồ, nói chuyện với các nhân vật trong game để giúp Nina giải quyết các câu đố được đặt ra..., cơ chế trợ giúp cũng được hoàn thiện hơn với những gợi ý của nhân vật trong game, hình dáng con trỏ chuột sẽ giúp bạn dễ dàng hơn trong việc tìm kiếm hàng tá các đồ đạc, vật dụng mà còn phải phối hợp giữa các đồ vật với nhau làm sao cho hợp lý để có thể giải quyết vấn đề gặp phải trên đường đi. Giống như những game phiêu lưu khác, trò chơi luôn đòi hỏi bạn phải có con mắt quan sát tinh tường kết hợp óc phán đoán và lòng kiên nhẫn vô hạn, chính những yếu tố trên sẽ giúp bạn tìm ra những lời giải cho các vấn đề hóc búa được đặt ra. Tính hấp dẫn của câu chuyện luôn được thể hiện tốt với những biến cố xảy ra đúng lúc để lôi cuốn người chơi. Khi bắt đầu vào game bạn sẽ được thưởng thức một đoạn phim cắt cảnh với nhân vật cha xứ Wakefield già nua bị sát hại trong một khung cảnh đầy chất kinh dị tại khu vực nhà thờ cổ kính nằm gần nghĩa trang cùng cảnh vật tối tăm mù mịt xung quanh đã kích thích sự tò mò của người chơi. Tiếp theo bạn sẽ vào vai giáo sư Parrey đang nghiên cứu bức thư do cha xứ Wakefield xấu số gửi đến với những thông điệp bí ẩn cần được giải mã ngay vì nó chứa đựng những thông tin bí mật liên quan đến tội ác của tổ chức Puritas Cordis. Rồi bất ngờ xuất



Những thảm họa tự nhiên đó không phải do bản chất của tự nhiên mà do một tổ chức tôn giáo được biết đến với tên gọi Puritas Cordis gây ra.

hiện những kẻ lạ mặt khả nghi nên bạn phải tìm cách giấu bức thư đó vào một nơi kín đáo và bỏ trốn để không bị phát hiện... Đây chính là phong cách "khai cuộc" của những trò chơi phiêu lưu lôi cuốn.

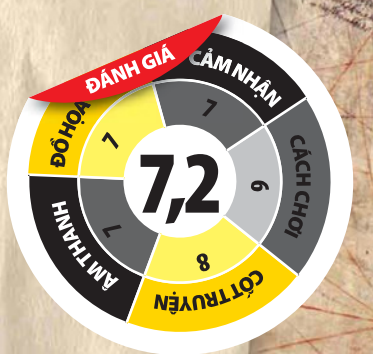
Bạn nên giao lưu nói chuyện với các nhân vật trong game càng nhiều càng tốt vì qua những câu chuyện dường như vô bổ đó lại mang đến cho bạn rất nhiều thông tin để có thể tập hợp lại, xâu chuỗi và ráp chúng thành một đáp án hoàn chỉnh. Với những món đồ chưa biết công dụng của chúng, bạn có thể tìm hiểu sơ lược về chúng chỉ bằng cách nhấn chuột phải là có thể biết được thông tin về món đồ đó. Tuy nhiên, có những cách phối hợp các món đồ nhiều khi bạn không hình dung được rằng chúng có thể phối hợp với nhau để tạo ra một công cụ có công năng khác. Chính vì thế, trò chơi sẽ đem lại cho bạn cảm giác thích thú, tự hào khi giải quyết được một vấn đề hóc búa nào đó. Ngoài ra bạn còn có một kính lúp để trợ giúp cho bạn cần phải tìm hiểu những nơi nào trong một khung cảnh nào đó mà bạn chưa nhìn ra và một cuốn nhật kí để ghi lại những biến cố xảy ra trong trò chơi.

Có thể nói đồ họa của game đã được thiết kế tốt hơn rất nhiều so với phiên bản đầu tiên, các phông nền thật hơn với màu sắc tươi sáng dịu dàng của sự vật dưới ánh mặt trời hay khung cảnh tối tăm u ám của màn đêm, chuyển động của các nhân vật mềm mại hơn, uyển chuyển hơn do được ứng dụng công nghệ bắt hình (Motion Picture) từ người thật làm cho game thực tế hơn rất nhiều. Âm thanh của sự vật, đối thoại của các nhân vật được lồng tiếng một cách kỹ lưỡng kết hợp nhạc nền riêng biệt của mỗi phần trong game càng làm tăng thêm giá trị của trò chơi. Tuy số lượng fan và số lượng game phiêu lưu không nhiều nhưng nếu bạn đã từng chơi thể loại này thì chắc chắn sẽ không thể bỏ qua bất kì cuộc phiêu lưu nào. Vậy hãy cùng Max và Nina tiếp tục cuộc hành trình khám phá thế giới nhé !

THỊNH NGUYỄN

Ưu:
- Đồ họa đẹp.
- Âm thanh và nhạc nền tốt.
- Các đoạn phim cắt cảnh đậm chất điện ảnh.
- Cốt chuyện lôi cuốn, hấp dẫn.

Khuyết:
- Thời gian chơi hơi ngắn.



TÊN GAME: Secret Files 2 : Puritas Cordis	**PHÁT HÀNH:** Deep Silver	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 15/1/2010	**HỆ MÁY:** PC
THỂ LOẠI: Phiêu lưu	**PHÁT TRIỂN:** Fusionsphere Systems	**ESRB (TUỔI):** Teen	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: CPU P3 800Mhz, RAM 256 MB , VGA 32 MB , HDD 2 GB, Windows XP, Vista, 7			
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: CPU P4, RAM 512 MB , VGA 128 MB , HDD 2 GB, Windows XP, Vista, 7			

PHÁT HÀNH: THQ | **PHÁT TRIỂN:** Blue Fang Games | **THỂ LOẠI:** Mô phỏng | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 26/10/2009 | **ESRB (TUỔI):** Everyone
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P4 2GHz, RAM 512MB, HDD 2GB, VGA 64 MB GeForce 6600 GT, Windows XP / Vista.

Thế Giới Sở Thú

Trò chơi là nơi bạn học cách chăm sóc các loài động vật hoang dã.

World of Zoo đưa người chơi đến với một vườn thú nơi bạn sẽ có cơ hội chăm sóc các loài động vật. Game có số lượng động vật phong phú với 95 loài được chia làm 11 họ: linh dương, gấu, nhà mèo, cá sấu, voi, hươu cao cổ, gấu koala, gấu trúc, chim cánh cụt, khỉ và ngựa. Những đặc tính của các loài động vật đều được mô phỏng giống như thực tế và được tổ chức National Geographic cung cấp tư liệu. Người chơi cần phải hiểu các đặc tính của các loài động vật để biết cách chăm sóc chúng.

Đây là một trò chơi quản lý sở thú nhưng không theo kiểu quản lý vé vào cổng và doanh thu của vườn thú, trò chơi thiên về chăm sóc các loài động vật hơn. Bạn sẽ vào vai một người trông coi và chăm sóc các con vật. Mục đích chính của trò chơi là hãy làm cho các con vật vui vẻ. Công việc này tưởng chừng như rất khó, vì có quá nhiều loài vật và mỗi loài sẽ có những hành vi khác nhau, nhưng may thay trò chơi sẽ hỗ trợ để bạn chăm sóc các loài vật dễ dàng hơn. Các con vật sẽ có dấu hiệu báo cho bạn biết những gì chúng muốn.

Không phải chỉ cho ăn đầy đủ, chơi đùa mà việc chú ý đến sức khoẻ các con vật cũng quan trọng không kém. Bạn cần phải dọn dẹp chuồng trại và cho uống thuốc khi chẳng may chúng đổ bệnh. Khi chăm sóc các con vật, bạn sẽ nhận được điểm "tình cảm" (được thể hiện bằng những trái tim) của các con vật và điểm kinh nghiệm (những ngôi sao). Khi có được càng nhiều tình cảm thì chúng sẽ ngoan ngoãn và biết nghe lời hơn. Còn đối với điểm ngôi sao, bạn sẽ dùng chúng để mua thêm những động vật mới hoặc là những vật dụng để cải thiện môi trường sống tốt hơn.

ƯU
- Đa dạng về chủng loài
- Hành vi các con vật giống thực tế

KHUYẾT
- Cách chơi hơi đơn giản

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Bằng cách đó, bạn sẽ phát triển vườn thú ngày càng đa dạng và rộng lớn.

Một khía cạnh khác khiến trò chơi thú vị hơn đó là sự hỗ trợ của công cụ "Animal Creator" đây là công cụ khá thú vụ giúp tạo hình dáng cho con vật. Người chơi có thể tạo và tùy chỉnh tính cách cũng như ngoại hình của các con thú theo ý của mình. Tất nhiên mọi thay đổi đều năm trong danh sách có sẵn, bạn không thể sáng tạo thêm nhưng từng đó cũng đủ cho bạn tạo ra con vật mang "bản sắc" riêng cho mình. Ngoài ra, trò chơi còn hỗ trợ game thủ chia sẻ các con thú của mình " thiết kế" với người khác thông qua việc các mạng xã hội hay các trang web chia sẻ.

Về đồ hoạ, World of Zoo được làm phong cách giống hoạt hình và hình ảnh các con thú sống động và dễ thương. Nhưng có một nhược điểm là phông nền hơn thưa thớt nên thật sự chưa gây ấn tượng tốt. Điểm cho âm nhạc cũng khá và trò chơi có một loạt các hiệu ứng âm thanh trung thực để hỗ trợ trò chơi và thu hút bạn vào sở thú ảo.

World of Zoo là một trò chơi mô phỏng khá thú vị. Các nhà phát triển đã thành công trong việc nắm bắt kinh nghiệm của vườn thú ảo, đây là một trò chơi vui và mang tính giáo dục cao.

QUANG MINH

PHÁT HÀNH: Rip Publishing | **PHÁT TRIỂN:** DVS | **THỂ LOẠI:** Chiến thuật | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 23/12/2009 | **ESRB (TUỔI):** Teen 16+
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P4 2,4Ghz, RAM 512MB, VGA 128MB GeForce 6600GT, HDD 2,5GB, Windows XP / Vista/Win 7.

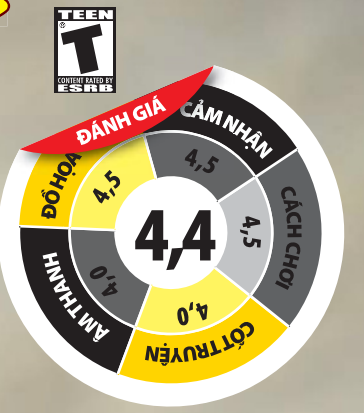
Ascension to the Throne Valkyrie

Đường đến ngai vàng

MỚI
- Phạm vi chiến trường và lượng nhóm quân lớn.

KHIẾT
- Hình âm lỗi thời.
- Lối chơi bất tiện.
- Diễn biến game rời rạc.

ESRB (Nội dung) Bạo lực, Ngôn từ bất kính, Ăn mặc "thiếu vải".



Ascension to the Throne – Valkyrie (ATTT-V) đưa người chơi đến một vùng đất phía Bắc mang tên Annaroth vốn quanh năm luôn diễn ra những trận chiến tranh giành đất đai giữa các bộ tộc trong vùng. Nhiều năm về trước, binh đao loạn lạc đã cướp đi toàn bộ sinh mạng gia đình Eneya – một bé gái xinh xắn hoàn toàn không biết mình mang sứ mệnh quan trọng liên quan mật thiết đến sự tồn vong của nhân loại. Lúc bấy giờ Eneya còn quá nhỏ và hẳn cô đã chết vì đói khát giữa chiến trường hỗn loạn nếu không được một tên quỷ già (Orc) đem về nuôi nấng tại bộ lạc của hắn. Thời gian trôi nhanh, Eneya ngây thơ ngày nào nay đã là một sát thủ Valkyrie cực kì nguy hiểm. Nhưng để trở thành chiến binh thực thụ của tộc Orc, cô phải vượt qua được cuộc sát hạch ngặt nghèo do tộc trưởng đề ra. Không chút đắn đo, Eneya quyết định chấp nhận thử thách vì cô biết đó là cách duy nhất để mạnh mẽ hơn và từ đó tìm lại cội nguồn, thân thế của mình.

Bạn sẽ đưa Eneya chu du khắp nơi trong một thế giới mà theo nhà sản xuất miêu tả là vô cùng rộng lớn và đầy huyền ảo. Sẽ có hàng trăm đội quân quái vật mai phục, ra sức ngăn cản cuộc trả thù của Eneya, nhưng bên cạnh đó cũng xuất hiện nhiều nhân vật tình nguyện làm bạn đồng hành và giúp đỡ cô vượt qua mọi khó khăn trên đường đi. Sau mỗi trận chiến giành thắng lợi, Eneya cùng tùy tùng trở nên mạnh mẽ hơn và nhận được những lượng điểm cần thiết cho việc nâng cấp các chỉ số tấn công, phòng thủ, kháng phép… Người chơi không hề bị gò bó bởi những nhiệm vụ phức tạp và thế giới phi tuyến tính trong ATTT-V đủ rộng cho bạn có thể tự do khám phá mọi ngóc ngách của màn chơi. Ngoài ra, diễn biến game sẽ phần nào thay đổi dựa trên cách thức bạn giao tiếp với các nhân vật NPC. Chế độ chiến đấu cũng rất quen thuộc, 2 phe sẽ dàn quân theo một bản đồ dạng tổ ong và phe nào có sự chuẩn bị cũng như phối hợp tốt các yếu tố chiến thuật, bùa phép sẽ giành chiến thắng.

So sánh với các tựa game cùng thể loại thì cách thể hiện của ATTT-V khá tệ. Cốt truyện rời rạc, mối liên kết giữa các sự kiện trong game không thuyết phục. Những trận chiến quá buồn tẻ là kết quả của sự kết hợp vụng về giữa cơ chế chiến đấu kém hiệu quả và nền tảng hình âm cũ kỹ. Nhiều bất tiện trong lối chơi khiến bạn khó lòng tiếp tục chuyến phiêu lưu của mình với ATTT-V, chẳng hạn lượt đi của các nhóm quân sẽ kết thúc ngay khi bạn di chuyển chúng đến 1 ô nào đó trên bản đồ, dù rằng số bước đi của chúng còn rất nhiều. Khi bị đối phương tấn công, chúng chỉ đứng im chịu trận mà không tự động đánh trả. Phạm vi chiến trường rộng lớn và hỗ trợ cùng lúc lên đến 20 nhóm quân (mỗi nhóm chứa 10 đơn vị binh lính) chính là điểm nổi bật duy nhất của game vì thực sự ATTT-V không có cải tiến nào đáng giá so với người tiền nhiệm. Một khi lối chơi và cốt truyện không đủ hấp dẫn bạn thì cũng đừng trông mong gì đến hình âm, dù thiết kế quái thú tương đối khá. Đánh giá dựa trên các chuẩn mực hiện tại thì chúng đã quá lỗi thời.

Nếu từng yêu thích tựa game gốc và quan tâm đến kết cục số phận của Eneya, bạn có thể bỏ ra chút thời gian để thử qua ATTT-V, bằng không thì đừng nên để ý đến phiên bản addon này làm gì.

HUY BÌNH

PHÁT HÀNH: Electronic Arts | **PHÁT TRIỂN:** BioWare | **THỂ LOẠI:** Nhập vai | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** Tháng 11/2010 | **ESRB (TUỔI):** Mature
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: Intel Core 2 Duo 1,6GHz, RAM 1GB, VGA 128MB GeForce 6600GT, Windows XP / Vista.

DRAGON AGE ORIGINS

RETURN TO OSTAGAR

Trở về Ostagar

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Return to Ostagar (RtO) được bắt đầu tại vùng đất của lãnh chúa Bann Loren. Nhân vật chính bắt gặp cảnh đám lính Loren đang hành hạ Elric Maraigne – một người từng đứng trong hàng ngũ quân tinh nhuệ của vua Cailan trong trận chiến khốc liệt tại Ostagar. Trước khi trút hơi thở cuối cùng, Elric tiết lộ về một kho báu mà ông ta đang có chìa khóa trong tay.

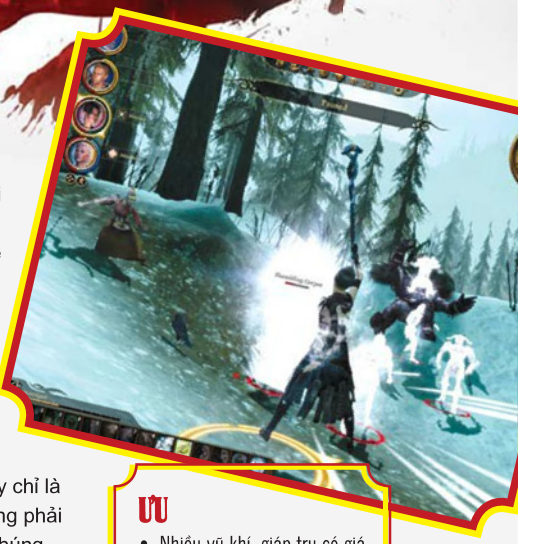
RtO không phải là một câu chuyện phát triển nhân vật mới như gói tải về Stone Prisoner, mà chỉ đơn thuần cho phép người chơi trở về chiến trường Ostagar hoang tàn và tìm lại bộ giáp trụ của vị vua Cailan. Trong phần chơi này, phần lớn thời gian người chơi chỉ việc diệt trừ đám quái vật Darkspawn và nhặt đồ từ chúng.

Việc chiến đấu với số lượng đông quân địch là điểm dễ thấy nhất trong RtO. Cách sắp xếp quân địch "thủ cửa" bằng bệ nỗ và bẫy, bên cạnh hàng đợt tấn công ồ ạt, buộc người chơi phải tính toán biện pháp điều quân nếu không muốn uống các bình hồi máu/nội lực liên tục. Mặc dù những thách thức trên không quá khó song chúng góp phần tạo chút hương vị mới cho khía cạnh chiến đấu của Dragon Age Origins – vốn đã dần trở nên nhàm chán. Mặt khác, chiến trường này là nơi phù hợp để người chơi trình diễn các đòn "vỡ tan" (shatter) rất hay của game.

Số lượng vật phẩm trong RtO khá nhiều, và khi có được những món đồ có tác dụng hữu ích thì bạn có thể trang bị ngay, ví dụ, thanh gươm và đoản kiếm của Duncan. Người chơi sẽ cần đi hết phần chơi này để có đủ bộ giáp trụ và vũ khí của vua Cailan nếu muốn làm giàu thêm bộ sưu tập của mình. Với những ai mới chơi Dragon Age Origins, RtO là nơi cung cấp các loại vũ khí giáp trụ có giá trị, đồng thời là nguồn cung tiền khá lý tưởng nhờ vào việc bán vật phẩm. Nếu đã chật hành trang, người chơi có thể tạm ngưng việc thám hiểm RtO để tiến hành việc bán đồ rồi sau đó tiếp tục.

Nhìn chung thời lượng chơi của RtO tương đồng với các gói tải về trước. Không thể đòi hỏi nhiều hơn ở RtO vì đây chỉ là một gói tải về chứ không phải là một bản mở rộng. Chúng ta sẽ cần chờ Dragon Age Origins – Awakening (phát hành tháng 3/2010) để thực sự nối dài cuộc chiến chống Darkspawn với 2 loại trùm mới là Inferno Golem và Spectral Dragon.

HOÀNG KIM



ƯU
- Nhiều vũ khí, giáp trụ có giá trị cao.

KHUYẾT
- Đánh nhau chưa "đã" tay.

ESRB (Nội dung)
Máu, Bạo lực căng thẳng, Ngôn từ bất kính, Ăn mặc "thiếu vải", Bạo lực tình dục.

Tru Thần Diệt Quỷ

Kỵ sĩ War cũng không thể ngờ rằng cuộc chiến đấu đơn thương độc mã giữa trùng vây thiên thần lẫn ác quỷ của mình sẽ tạo thành một hiện tượng đầy thú vị mang tên Darksiders trong dịp đầu năm nay.

DARKSIDERS	
PHÁT HÀNH	
THQ	
PHÁT TRIỂN	
Vigil Games	
THỂ LOẠI	
Phiêu lưu / Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	05/01/2010
ESRB (TUỔI)	Mature

Sách Khải Huyền ghi lại rằng khi những dấu niêm phong cuốn sách Thiêng được mở ra, sẽ xuất hiện 4 kỵ sĩ tượng trưng cho Nô dịch (Conquest), Chiến tranh (War), Đói kém (Famine), và Chết chóc (Death), mở màn cho trận chiến trong Ngày Tận thế. Ý tưởng này được Joe Madureira, một trong 2 đồng sáng lập hãng phát triển game non trẻ Vigil Games, sử dụng làm bối cảnh cho tựa game đầu tay Darksiders. Gã lính mới này sẽ làm thế nào để chen chân được giữa cái bóng của những "gã khổng lồ" cùng thể loại, mà đại diện tiêu biểu là tượng đài sừng sững God of War?

Trận chiến Ngày Tận thế

Không theo sát nội dung tôn giáo như trong Sách Khải Huyền, Darksiders kể lại câu chuyện theo cách riêng của mình. Ngay từ thuở khai thiên lập địa, các thiên thần Heaven và ác quỷ Hell đã liên tiếp gây ra các trận chiến long trời lở đất. Để duy trì sự cân bằng, một tổ chức độc lập mang tên Charred Council đã tung bốn kỵ sĩ thiện chiến của mình liên tiếp tấn công gây tổn thất nặng nề cho cả hai phe Heaven và Hell, cho đến khi hòa ước giữa hai bên được ký. Thời gian cứ thế trôi qua và con người xuất hiện như thế lực thứ ba tạo thành một đối trọng mới. Như định mệnh đã an bài, Charred Council sẽ chờ cho đến ngày nhân loại đủ hùng mạnh mới mở các phong ấn, khơi mào cho trận chiến cuối cùng giữa các phe.

Quay trở lại hiện tại, có vẻ như Ngày Tận thế đến sớm hơn dự tính. Các thiên thần và ác quỷ lần lượt giáng xuống Trái Đất và tàn phá mọi nơi. War, một trong bốn kỵ sĩ, cũng được đưa xuống Trái Đất với nhiệm vụ giữ gìn trật tự trên chiến trường. Tuy nhiên War nhanh chóng nhận ra mình là kỵ sĩ duy nhất trong bộ tứ xuất hiện, và nhanh chóng bị đánh bại bởi các quyền năng đột nhiên bị tước bỏ khi đang chiến đấu. Bị Charred Council xử tội chết nhưng War xin một cơ hội quay trở lại Trái Đất để lấy lại thanh danh và làm sáng tỏ âm mưu đen tối của kẻ đang đứng đằng sau thao túng tất cả mọi chuyện.

Hành động cuồng bạo

Với các pha hành động, Darksiders vay mượn khá nhiều ý tưởng từ God of War, từ tính cách cuồng bạo "sát thần diệt quỷ" của nhân vật War cho đến cả hệ thống chiến đấu mạnh mẽ quen thuộc. Vũ khí chính của War là thanh kiếm to lớn Chaoseater, với những đòn đánh uy lực tột cùng. Bên cạnh đó War còn có thể sử dụng thêm các vũ khí hỗ trợ như chiếc lưỡi hái khổng lồ, súng ngắn hay phi tiêu bốn cạnh (học hỏi từ chiếc boomerang trong The Legend of Zelda). Kết hợp các thứ vũ khí này với nhau bạn sẽ tạo ra những tuyệt chiêu liên hoàn hiệu quả nhưng với khá nhiều thứ vũ khí thì hệ thống điều khiển trong game trở nên phức tạp, đôi khi phải tốn một khoảng thời gian mới có thể tương đối thuần thục được.

Nhân vật War trong game có những quyền năng rất hùng mạnh. Để vượt qua những vực thẳm to lớn, War được ban cho một đôi cánh có thể lướt trong không khí trong một khoảng thời gian ngắn. Khi đối đầu với những đối thủ mạnh mẽ, người chơi có thể biến hình sang dạng quái vật Chaos giúp tăng sức công phá lên đáng kể. Bên cạnh các trận chiến, game còn giúp người chơi "thay đổi không khí" qua các trường đoạn đấu súng trên lưng bằng mã Griffin hoặc chiến mã Ruin, một lần nữa mang hơi hướm của tượng đài game cổ điển Panzer Dragoon.

Có được những vũ khí và quyền năng mạnh mẽ trong tay nhưng điều đó không có nghĩa các trận chiến trở nên dễ dàng hơn với War. Ngoài một số quái vật khá yếu thì một số tên to lớn có đòn đánh uy lực sẽ liên tiếp uy hiếp bạn, nhất là khi chúng xuất hiện thành từng đám đông. Khi một đối thủ "dính" đòn kha khá, sẽ có một dấu hiệu xuất hiện trên đầu và người chơi chỉ cần nhấn đúng nút bấm là có thể thi triển một đòn kết liễu tàn bạo và đẹp mắt, một điểm khá giống với God of War. Tuy nhiên điểm khác biệt là ở đây người chơi sẽ không cần phải thực hiện các pha hành động ngữ cảnh (QTE) như trong tựa game kia.

Dù đem đến cho người chơi những trận đấu ác liệt và cuồng bạo đầy hấp dẫn, nhưng ngược lại các trận đấu trùm trong game lại không khó hơn các trận đấu thông thường bao nhiêu. Tuy có thân hình to lớn và dai máu, nhưng các đòn tấn công của các con trùm khá đơn giản và dễ đoán trước nên chỉ cần mất chút thời gian là người chơi có thể hạ gục được chúng dễ dàng. Đây quả thật là điều đáng tiếc bởi lẽ ra các trận đấu trùm phải là những điểm nhấn để lại nhiều cảm xúc thì lại quá đơn giản và ít ấn tượng.

Màn chơi có chiều sâu

Tuy nhiên nếu chỉ có thể thì Darksiders sẽ trở thành một bản sao nhạt nhòa của God of War không hơn không kém. Vigil Games đã có quyết định sáng suốt là xây dựng hệ thống màn chơi có chiều sâu với nhiều câu đố lồng ghép, một yếu tố học hỏi từ dòng game nổi tiếng The Legend of Zelda, khiến thời lượng và tính hấp dẫn của game tăng lên đáng kể. Nhờ vậy mà 2 mảng hành động và phiêu lưu của game trở nên cân bằng nhau một cách hoàn hảo, điều mà không nhiều game theo thể loại phiêu lưu/hành động có được.

Bỏ qua ấn tượng sai lầm ban đầu về những màn chơi tương đối tuyến tính và ít pha leo trèo giải đố, càng về sau Darksiders càng cho thấy nét độc đáo của mình. Xen giữa các trận chiến là những trường đoạn yêu cầu người chơi phải động não và trổ tài khéo léo để giải quyết những chướng ngại mà game đặt ra dù có một số câu đố khá dài và tốn khá nhiều thời gian để giải quyết. Hơn thế nữa, ở mỗi màn chơi khi mới đi qua lần đầu, người chơi sẽ không có đủ kỹ năng để mở khóa hết các khu vực ẩn trong game. Về sau, khi có trong tay những kỹ năng mạnh mẽ hơn, người chơi sẽ quay lại các khu vực đó để tiếp tục khám phá thêm những bí ẩn. Darksiders đã giúp người chơi có được cảm giác mới mẻ với bất cứ màn chơi nào dù đã đặt chân qua hay chưa.

Với sự kết hợp nhịp nhàng giữa hai yếu tố hành động và phiêu lưu, Darksiders đã nâng độ dài của mình lên tới 15-20 giờ chơi mà vẫn giữ được sự hấp dẫn xuyên suốt. Đây có lẽ là hướng đi đúng đắn mà các tựa game chặt chém khác nên bắt đầu làm quen nếu muốn tạo ra bước đột phá mới cho mình.

Những trang truyện sống động

Hiếm có tựa game nào theo thể loại chặt chém mà lại sử dụng tông màu tươi sáng rất đẹp mắt như Darksiders. Điều này cũng dễ hiểu bởi Joe Madureira vốn là một họa sĩ truyện tranh (comic) từng được vinh dự góp phần vào xê ri truyện X-Men của Marvel. Chính vì thế mà Joe đã đưa tất cả sở trường của mình vào game. Các nhân vật được thiết kế đẹp mắt và mang phong cách truyện

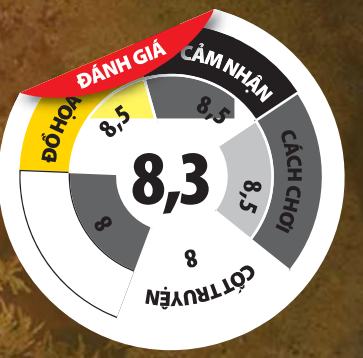
tranh đặc trưng, mặc dù War vẫn phảng phất nét ngoại hình giống với nhân vật Arthas trong World of Warcraft. Các quái vật, nhất là những con trùm, tạo được ấn tượng bởi sự hung bạo đến "từng centimet". Tác giả Joe Madureira còn tiết lộ rằng mình đã xem lại khá nhiều tác phẩm điện ảnh kinh điển để giúp đưa vào Darksiders những khung hình mang tính nghệ thuật nhất. Tuy nhiên dù được đánh giá cao nhưng phần đồ họa cũng có những khuyết điểm gây khó chịu. Góc quay camera tự động đôi khi đưa người chơi vào tình thế khó quan sát, nhất là trong một số pha chạy nhảy. Phiên bản X360 còn tặng thêm cho người chơi lỗi tụt khung hình khi quá đông đối thủ hay đôi chỗ bị xé hình, điều mà Vigil Games hứa hẹn sẽ khắc phục qua các bản vá lỗi trong tương lai.

Phần âm thanh của game cũng tương đối tốt dù không có được nét đột phá riêng nào. Các giai điệu nhạc nền khá quen thuộc bởi 2 nhạc sĩ đảm nhận phần hòa âm chính của Darksiders là Cris Velasco và Mike Reagan cũng đã từng góp phần sáng tác cho loạt game God of War. Phần lồng tiếng cho các nhân vật cũng tương đối ổn, trong đó nổi trội nhất là The Watcher do nghệ sĩ Mark Hamill, người vừa gây được tiếng vang qua phần lồng tiếng cho nhân vật Joker trong Batman: Arkham Asylum, đảm nhận.

Tạo được chỗ đứng riêng

Không tạo ra nét riêng biệt của mình mà hoàn toàn vay mượn các ý tưởng từ các dòng game nổi tiếng khác, khó có thể nói Darksiders là một tựa game mang nhiều tính đột phá. Tuy nhiên cái hay của Vigil Games là họ biết kết hợp chúng một cách hài hòa để tạo nên một tựa game hấp dẫn. Xuất hiện ngay thời điểm nhiều tựa game cùng thể loại đầy tiềm năng đã và sắp xuất hiện như Bayonetta, God of War III và Dante's Inferno nhưng Darksiders dám chấp nhận đương đầu với sự cạnh tranh khốc liệt và vẫn tạo được chỗ đứng của riêng mình nhờ lối chơi có chiều sâu, đem lại những thành công ban đầu đáng khích lệ cho đội ngũ phát triển. Kết thúc với bối cảnh mở trong đó 3 kỵ sĩ còn lại đang chuẩn bị xuất đầu lộ diện sát cánh bên War, Vigil Games cho thấy họ đã chuẩn bị sẵn sàng để có thể tung ra phiên bản tiếp theo, hứa hẹn sẽ còn hấp dẫn hơn trong tương lai.

NGUYÊN QUÂN



UU:

- Các pha hành động cuồng bạo.
- Màn chơi được thiết kế có chiều sâu với nhiều yếu tố giải đố.
- Đồ họa tươi tắn theo phong cách truyện tranh.

KHUYẾT:

- Thiếu ý tưởng riêng.
- Góc quay camera đôi chỗ khó chịu.
- Xuất hiện hiện tượng tụt khung hình và xé hình.

ESRB (Nội dung):

- Máu và đâm chém; Bạo lực căng thẳng; Chủ đề kích động

DARK VOID
THẾ GIỚI SO

THẾ GIỚI ĐÓ GỌI LÀ DARK VOID, NƠI TỒN TẠI MỘT CHỦNG LOÀI SINH VẬT NGOÀI HÀNH TINH WATCHERS ĐANG THỐNG TRỊ LOÀI NGƯỜI...

Có lẽ phi công William A. Grey và nữ phụ tá Ava cũng không ngờ rằng sự cố trong chuyến bay ngang qua "tam giác quỷ" Bermuda lại trầm trọng hơn họ tưởng. Không chỉ có vài vết trầy xước và một đống sắt vụn phi cơ làm "kỷ niệm", cả 2 còn bất ngờ khám phá được một thế giới bí ẩn song song.

Hẳn nhiên William không thể khoanh tay ngồi yên chờ một đội cứu nạn nào được. Anh quyết định cùng với những người sống sót ở Dark Void chiến đấu chống lại sự xâm lăng của Watchers. Làm thế nào "trứng có thể chọi đá"? Câu trả lời của nhóm phát triển game là "sử dụng kim cương để cắt kim cương". Mà "kim cương" ở đây chính là, công nghệ tối tân của Watchers.

NGÔI SAO TỎA SÁNG...

Nhờ sự giúp sức của nhà phát minh Tesla trong game, những siêu công nghệ của Watchers được tái chế để trở nên dễ sử dụng với con người. Người bạn đường đáng tin cậy nhất của William là Jet Pack. Có thể khi nhìn những ống dẫn, ống xả và khung kim loại xám kim hình thù kỳ quặc của Jet Pack, người ta không khỏi nghi hoặc nó có thể làm được gì để giúp William đổi chiều cuộc chiến? Xin thưa, "hơi bị nhiều"!

Đầu game, nó giúp bạn có thể nhảy xa hoặc vừa lượn lơ lửng trên không trung vừa bắn vào kẻ thù ở phía dưới. DV trình chiếu hệ thống "chiến đấu theo chiều dọc" độc đáo. Người chơi có thể leo trèo, đu bám từ gờ đá này sang gờ đá khác để lên đến điểm cao hơn một cách dễ dàng. Dọc "con đường" mới này bạn còn phải đấu súng với kẻ thù bằng hệ thống ẩn nấp tương tự như Gear of Wars. Tức là một chuỗi hành động ẩn nấp – bắn – di chuyển - ẩn nấp…với các "chiêu" bắn súng góc nhìn ngang vai, bắn hỏa mù, dứt điểm cận chiến... Cho đến khi lên được điểm kế tiếp thì game lại đưa bạn sang hệ thống chiến đấu đường bộ truyền thống.

Một lát sau game nâng cấp Jetpack của bạn lên và bất ngờ, một chân trời mới mẻ bỗng được mở ra cho lối chơi DV. Từ bay lơ lửng đến bay tự do, chào mừng bạn đến với không chiến! Đây là một "môn thể thao" đặc biệt của DV khi game cho phép người chơi có thể thực hiện các hành động trên không phức tạp đầy hấp dẫn như lượn lách qua các khe núi hẹp, bay tăng tốc rồi đổi hướng bay đột ngột, vừa bay vừa bắn súng… Chưa hết, nếu muốn, bạn còn có thể cướp luôn tàu bay của địch qua một mini-game không tặc. Nhóm phát triển game cũng đã tham gia thực hiện game máy bay nổi tiếng Crimson Skies (độc quyền của Xbox) nên chẳng lạ gì mặt không chiến của DV lại lôi cuốn người chơi đến thế!

Điểm tuyệt nhất của DV là dù đi bộ, leo trèo hay bay bổng, 3 mặt của game đều hòa trộn chung với nhau để làm nên một cơ cấu "tự do chiến thuật". Bạn muốn hoàn thành mục tiêu ra sao là tùy ý bạn. Bạn có thể hạ gục một con robot khổng lồ Archon bằng cách bám vào các điểm nối ở chân của nó,

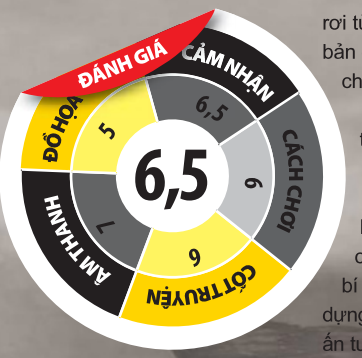
DARK VOID	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Airtight Games
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	X360, PC, PS3
ESRB (TUỔI)	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	22/01/2010

ƯU
- Không có mục chơi mạng.
- Đồ họa xấu.
- Vũ khí tầm thường.

KHUYẾT
- Hệ thống chiến đấu theo chiều dọc và không chiến độc đáo.

ESRB (NỘI DUNG)
- Máu Hoạt họa, Ngôn từ Bất kính Nhẹ.
- Bạo lực.

VOID ONG SONG



leo trèo lên đuôi của Archon và hạ gục kẻ đang điều khiển cỗ máy. Một cách khác là cướp một UFO rồi cứ thế mà bắn cho đến khi Archon nổ tung… Cũng không thể không khen ngợi DV là game đầu tiên giúp người chơi di chuyển dễ dàng và nhuần nhuyễn giữa các bề mặt mà không cảm thấy buồn nôn như… đi máy bay.

…TRÊN BẦU TRỜI ẢM ĐẠM

Cơ cấu DV độc đáo thật nhưng nó chỉ khiến người chơi cảm thấy thú vị trong thời gian đầu. Ngoài những cái độc đáo đó ra, ta dễ dàng nhận thấy những điểm vụng về khác. Hệ thống chiến đấu ẩn nấp "học hỏi" từ Gear of Wars là rõ ràng nhất, tuy nhiên DV đã không "học cho trót" cách thể hiện "sức nặng", sự căng thẳng nghẹt thở của những màn đấu súng trong GoW. Cách thiết kế màn chơi cũng không có những đoạn kịch tính, cao trào hâm "nóng" người chơi.

Lỗi này cũng thuộc về vai trò của hệ thống vũ khí. Tuy mang bối cảnh khoa học viễn tưởng nhưng các loại vũ khí trong game lại tầm thường ghê gớm. Bạn có 6 loại vũ khí cả thảy và không loại nào mang lại cảm giác bắn đã tay cả. Đã vậy, muốn nâng cấp vũ khí thì bạn phải đi thu lượm những đồ nâng cấp rơi từ xác kẻ địch hoặc đi bố trí rải rác trên bản đồ, vô tình yếu tố này khiến nhịp game chậm đi và bầu không khí bị nguội bớt.

"Thủ phạm" thứ 3 làm giảm giá trị của DV là bộ mặt của DV: đồ họa. Tuy sử dụng engine đình đám Unreal 3 cùng sự góp sức của các anh hào PhysX và Lightsprint SDK nhưng toàn cảnh game mang một tông màu đen tối, bí hiểm và… chán phèo bởi không xây dựng nên công trình kiến trúc nào thực sự ấn tượng. Thiết kế nhân vật cũng dở, dở từ khâu thiết kế đến khâu chuyển động. Kẻ thù của bạn thì nghèo nàn về chủng loại còn anh chàng William thì di chuyển trông cứng nhắc. Phần âm nhạc có ra sức "gõ gạc" với 63 bản nhạc đạt chuẩn Hollywood do nhạc sĩ Bear McCreary biên soạn cũng không bù đắp được ấn tượng xấu mà đồ họa gây ra.

Không có trong danh sách "tội đồ" trên nhưng chính sự vắng mặt càng khiến "hắn" thêm nặng tội đó chính là chế độ chơi mạng. DV có gameplay đặc sắc, nếu nhóm phát triển chịu đem nó lên sàn đấu online nữa thì tuyệt biết mấy. Đáng tiếc là không! Nhóm phát triển dường như đã phũ phàng quyết định không có một mục chơi mạng nào cả. Và như vậy DV xứng đáng nhận thêm một điểm trừ nữa cho lối chơi.

Một hệ thống chiến đấu chiều dọc và không chiến độc đáo cũng không giúp doanh số bán DV thăng hoa được. Âu cũng là lẽ thường vì một game hay không thể cất cánh được chỉ với vài điểm nhấn, mà còn cần đến cả sự hợp tác của tổng thể những chi tiết quan trọng khác...

THIÊN THANH

PHÁT HÀNH: D3 Publisher | **PHÁT TRIỂN:** Vicious Cycle Software | **THỂ LOẠI:** Hành động | **HỆ MÁY:** Xbox360, PS3
NGÀY PHÁT HÀNH: 6/1/2010 | **ESRB (TUỔI):** Mature

MATT HAZARD: BLOOD BATH AND BEYOND

"RAMBO" CHÍNH HIỆU

Với bản mới Blood Bath and Beyond (BBnB), nhóm phát triển đã bẻ ngoặt hướng đi của dòng game Matt Hazard. Việc thay lối chơi 3D bằng dạng bắn súng 2D cuộn cảnh là một xu hướng phù hợp với các game phân phối theo dạng tải về bởi chúng nhỏ gọn, đơn giản, vui nhộn và dễ chơi!

BBnB cùng mẫu với Contra và Metal Slug. Người chơi vào vai một gã rambo chính hiệu, đi từ cảnh này sang cảnh khác rải đạn vào đối thủ đông như kiến. Dọc đường "con sói đơn độc" có thể nhặt thêm các vũ khí như shotgun, lựu đạn, súng plasma, súng đóng băng, súng tiểu liên, súng phóng lựu, súng phun lửa… làm cho chuyến phiêu lưu thêm khởi sắc. Cuối mỗi màn là một con trùm quái dị và khá thú vị, mà theo óc sáng tạo của nhóm phát triển thì lúc là một con cá xanh bự, lúc là một cột hải đăng phóng tên lửa…

Nếu chỉ có thế BBnB cũng chỉ là bản sao của Contra. Tuy nhiên, gã rambo tên Matt Hazard đã biết đặt dấu son bằng những màn nhái nhiều "ngôi sao" nổi tiếng trong làng game. Ngay từ đầu cốt truyện của game đã bộc lộ sự khác thường. Không có nhiệm vụ cứu thế giới cao cả nào cả, người hùng Hazard dấn thân vào cuộc phiêu lưu chỉ để cứu… chính mình (một "phân thân" trong phiên bản 8 bit).

Điện ảnh có các phim nhái (nổi tiếng nhất là dòng Scary Movies), trong một cảnh phim nào đó ta lại thấy bóng dáng rất đỗi quen thuộc của một tựa phim nổi tiếng, từ đó không khỏi cảm thấy thú vị và bật cười. Thì trò chơi điện tử sao lại không thể? Rayman Raving Rabbit là một trong những game có nhiều pha nhái vui nhộn với Splinter Cell, Black Eyed Peas, Ronaldo. BBnB cũng nhái, nhưng bằng chiêu khác: những màn chơi.

Game có 8 màn chơi. Mỗi màn tạo bối cảnh gợi cho bạn liên tưởng đến thế giới dưới đại dương của Bioshock, thành phố trong Mirror's Edge, Super Mario Bros; lát sau ta lại thấy những gã cướp biển và đống xương khô tấn công nhân vật như một cảnh trong "Cướp biển vùng Caribe"; và khi nhìn thấy những samurai dũng mãnh múa may trên lối kiến trúc Nhật Bản người chơi biết ngay là Onimusha. Ngoài ra còn một chiêu chọc cười độc đáo, khi gã nhân vật chính cứ pha trò cười nhạo trên… doanh thu hầm hiu của bản game cũ! Thế đấy, BBnB biết cách đem đến cho người chơi hết bất ngờ thú vị này đến bất ngờ khác.

Trong màn chơi bạn có thể thu lượm được những món vũ khí và hộp đồ tăng cường sức mạnh cho nhân vật. Đối thủ thì cứ tràn tới từ khắp nơi, phía bên trái, bên phải, và một điểm nhấn lạ khác - từ cảnh nền nữa. Người chơi ngoài khả năng bắn tứ phía, giờ còn có thể bắn vào đối thủ đang di chuyển ở cảnh nền. Thêm một hướng tấn công mới, chiều sâu của game cũng nhờ thế mà "dày" hơn.

BBnB có thể xem như một Contra với những màn tiếu lâm. Hiếm thấy game nào lấy chính ngành công nghiệp game làm trò cười, MH còn dũng cảm hơn nữa khi lấy chính sự thất bại của người tiền nhiệm ra "thọt lét". Một sản phẩm lạ đáng thử qua.

HOÀNG YẾN

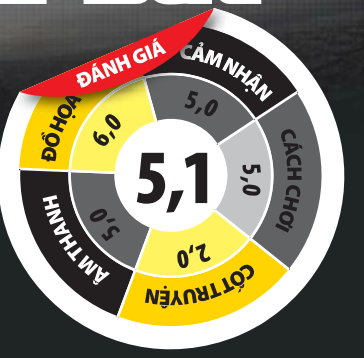
ƯU
- Nội dung hài hước

KHUYẾT
- Khó
- Thời gian chơi ngắn
- Không có mục chơi mạng

ESRB (Nội dung)
Máu và đâm chém; Ngôn từ mạnh bạo; Bạo lực

PHÁT HÀNH: Square Enix | **PHÁT TRIỂN:** Gulti | **THỂ LOẠI:** Hành động | **HỆ MÁY:** Xbox360
NGÀY PHÁT HÀNH: 23/12/2009 | **ESRB (TUỔI):** Everyone 10+

7 Ngày Bảo Vệ Trái Đất



"Tokyo rúng động, New York bị tách đôi, kinh đô ánh sáng Paris thì chìm ngập trong bóng tối và ác mộng…" Một cảnh trong phim 2012 ư? Ồ không đâu, trò chơi 0 day Attack on Earth (0dAoE) của Square Enix đấy. Hàng ngàn sinh vật lạ đã xâm chiếm và đè bẹp một Trái Đất y ếu ớt, tê liệt vì nỗi sợ hãi. Những chiến binh sống sót còn lại sẽ bay vào bầu trời, chiến đấu trong 7 ngày liên tục. Trong cuộc chiến không cân sức này, bạn cùng với đồng đội chính là hy vọng cuối cùng của Trái Đất.

0dAoE thuộc dạng game điều khiển phi cơ bắn máy bay, một thể loại game khá hiếm thời nay. Trước đây thì dạng game này nhiều do cách chơi đơn giản, vui nhộn, chi phí sản xuất không quá cao. Cách điều khiển của 0dAoE cũng đơn giản, bạn nhấn cần trái để di chuyển, cần phải để bắn định hướng, L để bay nhanh, R thả bom. Khác với các game cùng loại, màn chơi 0dAoE không theo dạng cuộn cảnh tuyến tính, mà người chơi được tự do di chuyển 360 độ trên một bản đồ khá rộng, được trang trí bằng các đợt sóng tấn công với hạt nhân là một con trùm khổng lồ. Nhiệm vụ của bạn rất đơn giản: hạ gục con trùm đó!

Bản đồ của game được dựng từ thành phố Tokyo, New York và Paris. Mỗi thành phố bạn sẽ chơi được 7 màn tương ứng 7 ngày định mệnh. Sáu ngày đầu trôi qua trong "mưa đạn" và ngày thứ 7 chính là "bão lửa" bởi sự xuất hiện của một siêu trùm: con nhện chúa to xác màu đỏ như chực chờ phun nham thạch, cỗ máy khổng lồ kỳ dị đầy xúc tu nguy hiểm... Game mắc phải lỗi lặp lại hơi nhiều khi suốt 7 ngày đều chỉ sử dụng một bản đồ, chỉ khác loại đối thủ trong đấy. Và từ đầu đến cuối, ngoài hạ gục trùm trong màn thì game không có bất kỳ nhiệm vụ phụ hay thử thách nho nhỏ thú vị nào khác. Theo thời gian, kiểu cấu trúc màn này trở nên nhàm chán kinh khủng!

Để hạ gục những con trùm, game cung cấp cho người chơi một trong 8 loại phi cơ (phải mở khóa dần dần) với vũ khí khác nhau. Bạn còn có thể làm cho phi cơ của mình "xịn" hơn bằng một số nâng cấp nhỏ. Thực sự các loại phi cơ trong game không làm người chơi ấn tượng mấy từ kiểu dáng đến cảm giác, chúng không cho bạn cảm giác đang điều khiển một cá tính, một gương mặt, một chút anh hùng cho xứng với cương vị người bảo vệ cuối cùng của Trái Đất.

Bạn sẽ cùng 3 phi cơ khác bảo vệ thế giới. Nếu bạn chơi một mình thì 3 phi cơ này sẽ do máy điều khiển. Và ôi thôi, bạn không thể nào không có cảm tưởng rằng thế giới đã lựa chọn những phi công tồi nhất để trao hy vọng. Chúng hết bay đụng tường đến bắn vào khoảng không, nói chung là đủ lý do để bạn gán cho một cái mác "vô dụng".

Tình hình xem ra khá khẩm hơn nếu bạn có được "những anh bạn từ trên mạng" hỗ trợ. Hãy thử niềm vui khi cùng né những cơn mưa đạn, hãy thử nếm sự đắc thắng khi phối hợp khiến một con trùm nổ banh xác. Ngoài mục co-op bạn cũng có thể chơi cướp cờ và cướp điểm, vấn đề nghiêm trọng nhất là liệu bạn có thể tìm đủ tay để cùng thưởng thức một trò chơi không lấy gì làm hay lắm.

Một DLC thường không quá cầu kỳ về đồ họa và âm thanh. Nhưng không cầu kỳ là một chuyện, còn cẩu thả là chuyện khác. 0dAoE có lượng soundtrack rất ít ỏi và hơi nhạt (khoảng 5 bài), hiệu ứng âm thanh chỉ tầm tầm. Điểm sáng giá nhất của đồ họa là những con trùm và hiệu ứng đặc biệt, nhưng ngoài chúng ra thì các mô hình thành phố lẫn phi thuyền đều không được chăm chút cho lắm.

Không phải game nào của đại gia Square Enix cũng thành công mà 0dAoE là một minh chứng cụ thể.

DIÊN VĨ

ƯU
- Hệ thống nhiệm vụ phụ hay, đa dạng.
- Cách chơi được cải thiện.

KHUYẾT
- Thời gian chơi ngắn.

ESRB (Nội dung)
Bạo lực huyễn mộng

TÂY DU KÝ ONLINE: NHỮNG THỜI KHẮC ĐẦU TIÊN TRÊN ĐẤT VIỆT

TÂY DU KÝ ONLINE

NHÀ SẢN XUẤT: LineKong

NHÀ PHÁT HÀNH: FPT Online

WEBSITE: http://tdk.gate.vn

NGÀY PHÁT HÀNH: 01/2010

Hình ảnh thầy trò Đường Tăng có lẽ chưa bao giờ phai nhạt trong ký ức của mỗi người. Đó là góc trời tuổi thơ với bao hồn nhiên, vô tư và cũng rất đỗi nghịch ngợm với cây "Thước Bảng" trên tay, nghêu ngao những ca từ rất "trẻ thơ" trên nền nhạc của bài "Con đường chúng ta đi" – ca khúc chính của bộ phim Tây Du Ký…

Ngày 9/9/2009, Nhà phát hành FPT Online đã mang "góc sân và khoảng trời" riêng ấy của mỗi người trở lại bằng việc chính thức thông báo sẽ là nhà phát hành game Tây Du Ký độc quyền tại Việt Nam. Hành động "khơi nguồn" này lập tức được cộng đồng game thủ ủng hộ hết mình và háo hức, mong mỗi ngày được lên đường thỉnh chân kinh.

Sau thời gian chăm chút để hoàn thiện phiên bản Việt hóa trò chơi được mong đợi nhất 2009, ngày 18/1, 555 game thủ hardcore đã vinh dự là những người khách mời đầu tiên cầm "tấm vé đi tuổi thơ", bắt đầu cuộc hành trình Tây Du – mở màn cho giai đoạn Alpha Test 1.

"Cho mình xin code test Tây Du Ký với nhé!" là câu được tìm thấy nhiều nhất trên tất cả các diễn đàn game khi Nhà phát hành FPT Online thông báo sẽ tiếp tục tung ra 1000 code test vào ngày 24/1. Con số 19,949 thành viên đăng ký đã làm "ách tắc" hệ thống diễn đàn và trang Teasing – trang thông tin chính thức của Tây Du Ký Online. Để bù đắp cho game thủ, 1000 code test cũng đã được chuyển vào các tài khoản đăng nhập vào diễn đàn trong ngày Chủ Nhật đáng nhớ ấy.

Chính vì "cơn khát" Tây Du quá mãnh liệt nên tất cả các bộ phận liên quan đến game đã phải chạy hết công suất. Giai đoạn Alpha Test 2 dự kiến diễn ra vào 04/2 đã bắt đầu sớm hơn 5 ngày, 29/1 hơn 5000 mã code được FPT Online gởi tới các game thủ qua đầu số nhắn tin 8100. Bên cạnh đó, Tây Du Ký Online cũng đã có cuộc gặp mặt thân mật các game thủ hai miền Nam Bắc vào

ngày 30 và 31/1 tại Hà Nội và thành phố Hồ Chí Minh. Nhân dịp này hàng ngàn mã code được các "nàng tiên nữ" gởi tặng người chơi trong 2 buổi offline.

Ngoài ra, để tạo cơ hội cho nhiều game thủ trải nghiệm Tây Du Ký trong giai đoạn Alpha Test 2, FPT Online quyết định gửi tặng code test qua Flash game vui nhộn "Cùng Đường Tăng thỉnh code test Tây Du Ký" bắt đầu từ ngày 02/2/2010. Đây là những món quà đầu Xuân mà Nhà phát hành muốn thay lời cảm ơn đến cộng đồng game thủ Việt đã ủng hộ cho Tây Du Ký từ những ngày đầu tiên.

Thuộc dòng game MMORPG 2D, nhưng Tây Du Ký có những đặc trưng nổi bật riêng cuốn hút game thủ ngay từ bản thử nghiệm. Ngoài hình ảnh đẹp, cốt truyện gần gũi và đặc sắc thì phải kể đến hệ thống 72 phép thần thông biến hóa đa dạng, 81 kiếp nạn đầy tính nhân văn. Ngoài ra với hệ thống Pháp Bảo tuyệt đỉnh chỉ thường xuất hiện trong nhưng dòng game 3D và hàng loạt phụ bản với hệ thống quái khá "khó chịu", tạo nên sự hưng phấn cho tất cả những game thủ đang trải nghiệm game đỉnh này.

TÍNH NĂNG THÚ VỊ TRONG GAME

Nhân vật

Tương truyền dưới hạ giới bọn qũy dữ quấy phá, không cầm lòng trước cảnh bá tánh lầm than, 6 vị tiên trên thượng giới: Thác Tháp Lý Thiên Vương, Thái Thượng Lão Quân, Hậu Nghệ, Quan Âm Bồ Tát, Trấn Nguyên Đại Tiên, Đại Bàng Kim Sí Điểu đã hạ phàm, lập môn phái, thu nạp đệ tử. Với 6 lớp nhân vật: Phổ Đề, Thiên Vương, Lăng Yến, Ngũ Trang, Quảng Hàn, Sư Đà cùng 3 hướng tu luyện khác nhau trong từng hệ phái, game giúp người chơi có thêm nhiều chọn lựa khi gia nhập. Đến với từng môn phái, người chơi không những cảm nhận được phong cảnh thần tiên mang đậm chất "huyền thoại" vốn chỉ được lưu truyền trong các câu truyện thời xa xưa mà người chơi còn được thụ giáo những chiêu thức võ công, phép thuật lợi hại nhất, có thể "dời non lấp bể", "trảm ma trừ yêu", "cứu nhân độ thế". Từ đó không những phát huy quang đại cho môn phái, mà game thủ còn có thể tô vẽ thêm cho ký ức tuổi thơ của mình.

Pháp Bảo

Khi đạt đến cấp độ 25, người chơi hoàn thành nhiệm vụ kiếp nạn thứ 8 (Lấy Bảo Hiến Thiên Vương), pháp bảo quý giá sẽ là phần thưởng dành cho người chơi sau khi hoàn thành. Bạn có thể tùy chọn với 4 loại pháp bảo: Hoàn hồn linh , Thanh từ ấn , Thanh đồng linh, Dạ minh châu. Mỗi loại mang trong mình một tính năng hỗ trợ khác nhau. Chẳng hạn Thanh Từ Ấn: pháp bảo hỗ trợ công kích. Pháp bảo sẽ đi cùng bạn suốt chặng đường thỉnh kinh. Mỗi pháp bảo có tối đa là 5 kỹ năng, một kỹ năng cơ bản và bốn kỹ năng hỗ trợ . Nếu bạn không hài lòng với bốn kỹ năng hỗ trợ này, bạn cũng có thể thực hiện thao tác "Giám định lại kỹ năng" đã mở của pháp bảo thông qua NPC Trương Đại Tiên tại Trường An.Và khi đạt đến một chỉ số điểm kinh nghiệm nhất định, pháp bảo của bạn sẽ thăng cấp, mở thêm nhiều kỹ năng mới. Một điểm thú vị ở đây nữa chính là điểm kinh nghiệm của pháp bảo có được sẽ do chính nhân vật của bạn chi phối. Với nhiều hình thức chia sẻ khác nhau: 10%, 25%, 50%, chúng có thể lên cấp độ nhanh hay chậm tùy ứng với thời gian trải nghiệm của bạn.

Trang Bị

Tương tự với một số game hiện hành, Tây Du Ký Online cho phép người chơi thực hiện chức năng khá thú vị đó là "Thay đổi kháng tính, thuộc tính" trên trang bị. Trong game hỗ trợ rất nhiều trang bị khác nhau dành cho từng hệ nhân vật: Bạch sắc, Lam sắc, Tử Sắc và Hoàng Kim. Mỗi trang bị sẽ có những dòng thuộc tính riêng biệt: kháng Lôi, kháng Huyền…, và nếu các dòng thuộc tính không phù hợp với nhân vật hay chưa làm bạn vừa ý, bạn cũng đừng vội vứt bỏ đi mà mua món khác. Người chơi chỉ cần tốn một khoản phí nho nhỏ, và một ít nguyên liệu như các loại ngọc Chú Thần Thạch, Thần Uy Thạch… được bán tại NPC Lý Thuần Phong hoặc kiếm được trong quá trình đánh quái hoặc diệt boss trong động, sau đó đến NPC Trưởng Tôn Kính Đức và Trưởng Tôn Thuận Đức (tại Trường An) để chuyển đổi thuộc tính trên cho đến khi ưng ý.

Hệ thống nhiệm vụ, phụ bản phong phú

Với cốt truyện xuyên suốt dựa theo nguyên tác của tác giả Ngô Thừa Ân, hệ thống nhiệm vụ trong game cũng tái hiện chân thực với " chín lần chín tám mươi mốt kiếp nạn" của thầy trò Đường Tăng. Ứng với mỗi kiếp nạn là cả một chuỗi quá trình để hoàn thành giúp người chơi ôn lại những ký ức xưa. Cộng thêm những nhiệm vụ chính tuyến, hàng ngày, khu vực, treo thưởng…cùng những phụ bản đặc sắc đi kèm như Đại Náo Thiên Cung, Ba lần đánh Bạch Cốt Tinh, Bàn Đào, Long Cung... sẽ dẫn dắt các bằng hữu trải nghiệm lại những dấu chân mà bốn thầy trò Đường tăng đã trải qua. Thêm vào đó là sự đầu tư nghiêm túc của LineKong trong việc phát triển sản phẩm, Tây Du Ký Online hứa hẹn sẽ mang đến nhiều hơn nữa những gì được nhắc đến trong tác phẩm.

Game mang lại nhiều chọn lựa dành cho các nhân vật có cấp độ khác nhau, người chơi có thể tùy chọn cấp độ từ dễ đến khó trong từng phụ bản, để có thể vừa luyện cấp hay thu thập thêm những vật phẩm, trang bị có giá trị. Và để thực hiện được đòi hỏi phải có sự phối hợp tốt giữa người chơi với nhau. Tây Du Ký Online dường như không dành cho chủ nghĩa anh hùng cá nhân, mà game tập trung chủ yếu vào nét văn hóa mang tính cộng đồng. Việc tổ đội cùng thực thi nhiệm vụ, tham gia phụ bản là điều khá quan trọng trong game, một phần không thể thiếu bước chân của bạn trên đường đến Tây Thiên.

Có thể nói Tây Du Ký Online đang là thế giới đầy màu sắc và huyền bí thu hút sự thưởng thức và khám phá của cộng đồng game thủ Việt. Bởi khi tham gia vào hành trình Tây Du, người chơi không chỉ có được những cảm xúc thăng hoa trong những trận chiến mà còn được hóa thân vào 4 thầy trò Đường Tăng, được sống và trở về với những kỷ niệm tinh khôi thời thơ ấu.

Các thông tin về Tây Du Ký Online có thể tham khảo tại website: ***http://tdk.gate.vn***

MỘT TRẬN ĐỐI ĐẦU KHÁ CÂN BẰNG VÀ HẤP DẪN CỦA CÁC NHÂN VẬT DO 2 HÃNG GAME TRÊN TẠO RA.

TATSUNOKO ĐỐI ĐẦU CAPCOM

Capcom thì quá quen thuộc với cộng đồng game rồi, còn Tatsunoko? Khẳng định là không kém. Tatsunoko là một hãng sản xuất anime có tiếng trong việc tạo ra những nhân vật và thương hiệu dấu ấn như Speed Racer, Casshern, Yatterman. Nhân vật Tatsunoko cũng ngầu "bá cháy bọ chét", tuyệt chiêu cũng đầy gió, lửa, sấm sét như Capcom.

Là một trong số rất ít game đối kháng hiếm hoi phát hành trên Wii, Tatsunoko vs Capcom (TvsC) vấp phải nhiều sự nghi ngờ. Nghi ngờ về hệ thống điều khiển, về đồ họa, về vấn đề bản quyền nhân vật khi phát hành ở thị trường phương Tây… Nhưng những tín hiệu phản hồi tích cực từ những nhà báo thử nghiệm bản demo của game khiến người chơi thở phào nhẹ nhõm.

PHỨC TẠP NHƯNG DỄ NẮM BẮT

Chịu trách nhiệm phát triển TvsC là Eighting, hãng phát triển của dòng game đối kháng gạo cội Bloody Roar và nhiều tựa game đối kháng chuyển thể từ anime khác như Bleach, Naruto. Dưới sự nhào nặn của Eighting, TvsC nhận được rất nhiều lời khen của báo giới. Đồ họa của game là một bước lột xác của dòng game vs Capcom, mọi thứ trong game đa số đều là 3D trong khi vẫn giữ cách chơi 2D. Nhờ chuyển hóa lên 3D mà nhân vật game di chuyển nhanh, mượt mà và uyển chuyển hơn hẳn so với cách vẽ tay 2D truyền thống. Các hiệu ứng đặc biệt cũng

TATSUNOKO VS CAPCOM	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Eighting
THỂ LOẠI	Đối kháng
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 1/2010
TUỔI (ESRB)	T (Teen)
HỆ MÁY	Wii

ƯU

» Hệ thống chiến đấu có chiều sâu
» Hình ảnh bắt mắt

KHUYẾT

» Không có mục chơi theo cốt truyện
» Tuyến nhân vật còn chưa cân bằng

ESRB (NỘI DUNG)

» Ngôn từ bất kính nhẹ, bạo lực, chủ đề kích động nhẹ

được thể hiện hết sức tuyệt vời, khung cảnh như một bữa đại tiệc của màu sắc, chuyển giao liên tục, thu hút cặp mắt người chơi.

Nhịp game cũng vì thế mà ảnh hưởng. Hành động của nhân vật diễn ra với tốc độ nhanh, đòn thế dứt khoát, mạnh mẽ, đòi hỏi người chơi phải khéo léo nắm bắt. Hệ thống điều khiển chính là bệ phóng giúp bạn chinh phục game. Chỉ cần 4 nút đánh nhẹ, trung, mạnh và gọi đồng đội, TvsC giúp bạn thực hiện nhiều đòn liên hoàn và tuyệt kỹ phức tạp ngang với Street Fighter. Cũng một thao tác đó nhưng với nút đánh khác nhau, nhân vật có thể thực hiện tuyệt kỹ với phạm vi – mức sát thương khác nhau.

Đặc trưng của dòng game vs Capcom là bạn có thể ghép cặp 2 nhân vật thành 1 đội. Khi vào trận, bạn có thể linh hoạt thay đồng đội, gọi đồng đội ra hỗ trợ tấn công, phòng thủ hoặc phối hợp cùng nhau thực hiện tuyệt kỹ. TvsC thêm vào một số tính năng mới như Hyper Variable Combination cho người chơi có thể yêu cầu đồng đội ra "đánh bồi" khi nhân vật chính đang tung tuyệt kỹ, Delayed Hyper Cancellation là ngưng tuyệt kỹ đang diễn ra hiện thời và thay bằng một tuyệt kỹ khác của đồng đội, tạo nên một chuỗi liên hoàn tuyệt chiêu khủng khiếp mà không có quãng dừng. Không chiến được nâng lên thành một môn nghệ thuật chiến đấu trên không với các đòn liên hoàn trên không nhuần nhuyễn không kém gì dưới đất, nếu muốn bạn cũng có thể thay người trên không ngay lập tức. Tiểu xảo Mega Crash giúp bạn bứt nhân vật khỏi tình thế bị tấn công áp đảo bằng cách hy sinh 2 thanh lực. Chiêu này có thể vô hiệu nếu đối thủ sử dụng kích hoạt Baroque – khiến nhân vật trong khi phát sáng 7 sắc cầu vồng có thể kéo chuỗi liên hoàn dài hơn, rất nguy hiểm, với cái giá phải trả là hy sinh ít máu và lực. Chúng đều là những kỹ thuật mới, phức tạp chứng tỏ tính đối kháng của TvsC cũng cao không kém cạnh gì những game đối kháng khác.

SIÊU SAO TATSUNOKO VÀ CAPCOM

Chiêu át chủ bài "ăn tiền" của TvsC là thu thập đủ dàn sao được chọn lọc từ hãng Capcom và Tatsunoko. Đã thế phiên bản US còn được tặng thêm vài nhân vật độc quyền như Zero (trong Mega Man X) khiến fan cứ thế mà sung sướng đến mê tơi. Điểm mặt anh tài thì có Viewtiful Joe, Blue Oni (Onimusha: Dawn of Dreams), Mega Man (Mega Man Legends), Roll (Mega Man), Ryu, Ken, Chun-li (Street Fighters) bên cạnh các nhân vật tiêu biểu của hãng Tatsunoko.

Mỗi nhân vật trong game sẽ có 2 tuyệt chiêu đặc biệt và một siêu tuyệt chiêu. Để hoàn toàn làm chủ nhân vật là cả một vấn đề với những đòn liên hoàn lên đến 2 con số, ví dụ như Zero, vừa có những cú trượt di chuyển áp sát đối thủ như chớp vừa có đòn cận chiến mạnh mẽ, đã thế lại còn có thể vừa "gồng lực" bắn vừa tấn công bằng Z-Saber. Viewtiful Joe thì hài hòa về tấn công lẫn phòng thủ nhưng nổi bật nhất là khả năng phản đòn đẹp mắt. Mỗi người mỗi vẻ sẽ mang đến sự giàu có cho hệ thống chiến đấu của game.

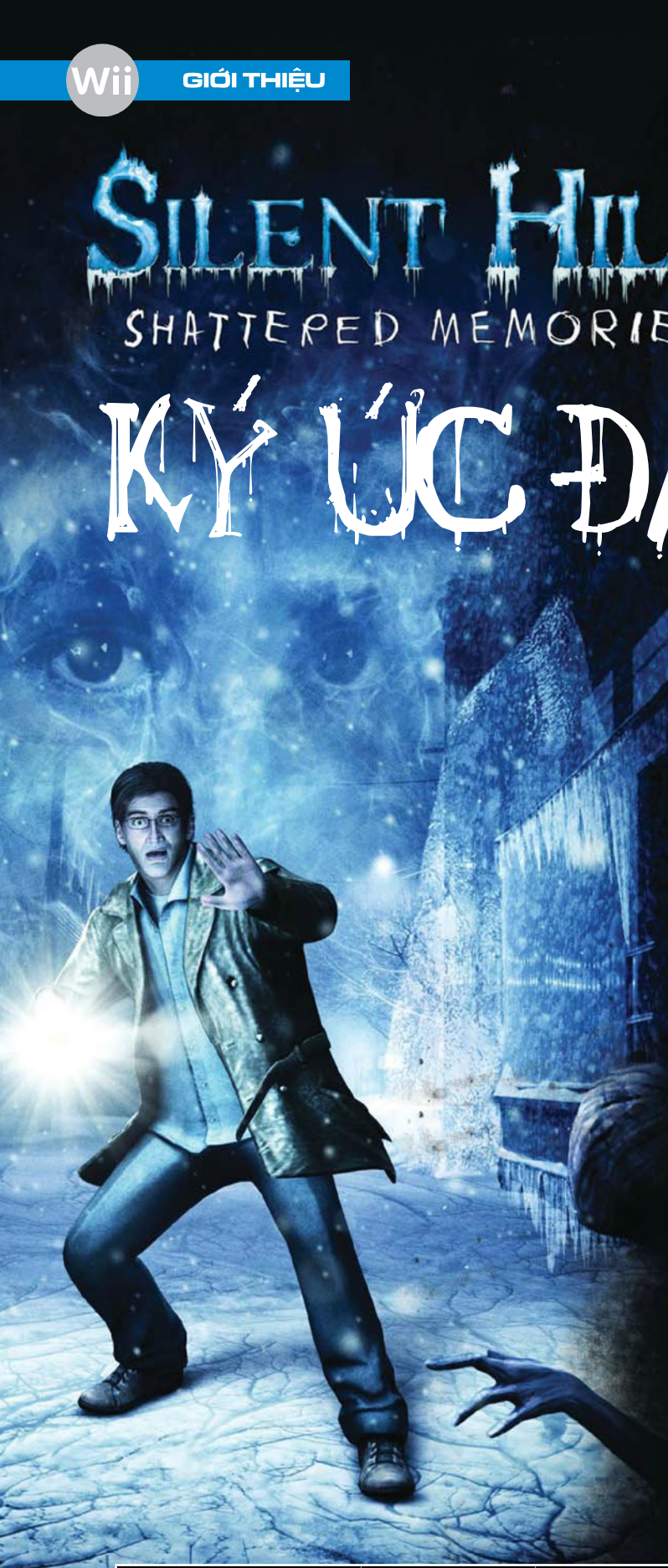
Bản Wii ngoài mục chơi đơn như bản Acarde còn có chế độ chơi online, trò chơi nhỏ để giữ chân người chơi. Đáng tiếc game không có mục chơi theo cốt truyện để người chơi gắn bó hơn và tìm hiểu kỹ hơn nhân vật mình ưa thích. Âu cũng là một điểm trừ thường thấy trong các tựa game có cụm từ "vs Capcom". Lối chơi chắc tay, đồ họa và âm thanh được đầu tư kỹ lưỡng, mọi thứ ở TvsC gần như hoàn hảo. Tìm một game đối kháng trên Wii đã khó, tìm một game đối kháng với hệ thống chiến đấu phức tạp nhưng dễ nắm bắt còn khó hơn. Nhưng TvsC đã chứng minh không gì là không thể. Biết đâu chừng sắp tới, chúng ta sẽ được đón nhận một làn sóng game đối kháng ồ ạt trên Wii. Ừ, tại sao không?

TRUY NHẬT

SILENT HILL
SHATTERED MEMORIES

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

KÝ ỨC ĐẢO LỘN



Silent Hill là dòng game hành động phiêu lưu kinh dị được hãng Konami cho ra đời như một câu trả lời với đối thủ Capcom với dòng game kinh điển Resident Evil. Tuy chưa bao giờ đạt đến tầm như Resident Evil, nhưng Silent Hill cũng đã gặt hái được những thành công nhất định với phong cách kinh dị xoáy sâu vào các khía cạnh tâm linh. Thế nhưng, càng đến các phiên bản sau này, dòng game càng tỏ ra "đuối sức" và xa rời với phong cách đặc trưng của mình, điển hình là phiên bản Silent Hill: Home coming năm 2008 không được các game thủ đánh giá cao.

Không chịu bỏ cuộc trước những khó khăn, Konami lại tiếp tục cho ra đời một phiên bản Silent Hill mới. Phiên bản này mang tên Silent Hill: Shattered Memories và có lối chơi hoàn toàn mới lạ. Tuy game cũng có các phiên bản PS2 và PSP nhưng đây chỉ là những bản "phát hành cho có", và Shattered Memories gần như là game chỉ dành riêng cho hệ máy Wii với cách chơi cảm ứng đặc trưng.

Làm lại nhưng đổi mới

Nói Silent Hill: Shattered Memories (SHSM) là một phiên bản mới trong dòng game Silent Hill là không hẳn đúng 100%. Thực chất, đây là phần làm lại từ phiên bản Silent Hill đầu tiên (SH1) xuất hiện trên PS1 từ năm 1999. Câu chuyện chính của game tuân thủ với nguyên bản khi kể về nhân vật Harry Mason bỗng nhiên lạc mất đứa con gái nhỏ Cheryl của mình sau một tai nạn xe hơi. Để tìm lại con gái, Harry đã dấn thân vào một thị trấn bí ẩn mang tên Silent Hill để rồi mắc kẹt tại địa danh rùng rợn đầy rẫy những cơn ác mộng ma quái này.

Dù là phiên bản làm lại, nhưng điểm tương đồng giữa SHSM và SH1 chỉ có bấy nhiêu. Còn lại từ những tình tiết trong game, cách dẫn dắt cốt truyện và đặc biệt là lối chơi, cách điều khiển, đồ họa, âm thanh là hoàn toàn khác biệt, không "ăn nhập" tí gì với nhau. Gọi SHSM là một phiên bản làm lại nhưng không hẳn 100% là vì thế.

Điểm đầu tiên tạo nên nét mới lạ của SHSM là cách dẫn dắt câu chuyện của game. Trò chơi mở đầu bằng một buổi gặp gỡ giữa Harry và một vị bác sĩ tâm lý, khi ông ta lắng nghe toàn bộ câu chuyện của Harry lúc lạc vào Silent Hill. Các phân đoạn trò chuyện này sẽ

TÊN GAME: Silent Hill: Shattered Memories	**PHÁT HÀNH:** Konami	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 09/09/2009	**HỆ MÁY:** Wii
THỂ LOẠI: Phiêu lưu kinh dị	**PHÁT TRIỂN:** Climax Studio	**ESRB (TUỔI):** Mature	

động thực sự như nhân vật. Bên cạnh đó, tính năng cảm ứng còn được ứng dụng trong các phân đoạn giải đố, khi bạn cầm nắm xoay chuyển các đồ vật (chẳng hạn như rút then cài cửa, hay dốc ngược một lon bia để tìm chiếc chìa khóa được giấu trong đó…). Công bằng mà nói, các câu đố trong SHSM khá dễ so với nguyên bản SH1, nhưng nhờ tính năng cảm ứng, người chơi vẫn cảm nhận được trọn vẹn sự hấp dẫn khi thực hiện chúng. Duy chỉ có điều cứ phải giữ tay chĩa thẳng vào màn hình như vậy, có thể sẽ khiến bạn hơi khó chịu và mỏi tay nếu chơi lâu. Ngoài ra, đôi lúc con trỏ trên màn hình hoạt động hơi nhạy, di chuyển mạnh một tí là trật khỏi màn hình ngay, nên có thể khiến bạn mất điều khiển trong giây lát.

xuất hiện xen kẽ với các sự kiện mà Harry đã trải qua tại Silent Hill, mỗi khi một tình tiết quan trọng xảy ra. Không chỉ đóng vai trò dẫn chuyện, các phân cảnh này còn đóng vai trò rất quan trọng trong lối chơi của game. Vị bác sĩ không chỉ ngồi lắng nghe, mà ông ta còn bắt bạn phải trả lời hàng loạt câu hỏi về tâm lý, thực hiện những trắc nghiệm hay những trò chơi nho nhỏ chẳng hạn như tô màu một bức tranh trắng đen. Tùy theo bạn chọn đáp án nào, trả lời câu hỏi ra sao hay tô tranh màu gì, mà các diễn biến trong game sẽ thay đổi, từ đó dẫn đến những kết thúc game rất khác nhau. Ai đã quen thuộc với dòng game Silent Hill cũng đều biết dòng game này thường có nhiều kết thúc, bị kịch có mà… hài hước ngớ ngẩn cũng có, SHSM cũng không ngoại lệ.

Lối chơi dựa vào cảm ứng

Lối chơi trong SHSM không chỉ khác xa với SH1 mà cũng chẳng giống bất kỳ phiên bản SH nào trước đó. Game vẫn sử dụng đồ họa 3D và bạn điều khiển Harry với góc nhìn ngôi thứ 3. Trong game, camera bám sát ngay sau lưng Harry và có chức năng phóng to sang góc nhìn ngang vai khi bạn muốn kiểm tra cận cảnh vật thể nào đó. Nói vậy, bạn đã hình dung được góc nhìn trong game rất giống Resident Evil 4 và 5. Tuy nhiên, dù mang góc nhìn đặc trưng của một game hành động bắn súng như vậy, nhưng "vũ khí" duy nhất của Harry trong game chỉ là một… cây đèn pin, vật dụng gần như "bất ly thân" với tất cả các nhân vật chính trong dòng game Silent Hill từ xưa đến nay.

Để điều khiển chiếc đèn pin, bạn phải "dựa dẫm" hoàn toàn vào tính năng cảm ứng của Wii Remote. Hướng tay cầm đến đến đâu, ánh đèn cũng lia đến đấy, cũng như điều khiển hướng quay của nhân vật. Điều này đã mang lại tính chân thật rất cao cho game, khiến bạn cảm thấy mình như đang hóa thân và hành

Bên cạnh đèn pin, Harry còn có một vật dụng đắc lực nữa là chiếc điện thoại di động khá hiện đại (thứ mà anh chàng Harry "cổ điển" trong SH1 không hề có). Chiếc điện thoại này đóng vai trò như một thiết bị quản lý nho nhỏ, khi giúp bạn lưu game, xem bản đồ thị trấn (rất cần thiết để tìm đường đi), cùng những chức năng quen thuộc khác như nghe gọi, nhận tin nhắn (diễn ra khá thường xuyên trong game). Ngoài ra, chiếc điện thoại này còn tích hợp một camera. Bạn có thể chụp hình tùy thích bất cứ đâu, nhưng nếu chụp đúng nơi đúng chỗ, chiếc điện thoại sẽ hiển thị những hình ảnh ma quái, ghê rợn mà mắt thường không thể nhìn thấy (hơi giống loạt game Fatal Frame của hãng Tecmo). Không chỉ vậy, trong game bạn còn tìm thấy những đoạn hồi ức bí ẩn vang lên từ quá khứ, khi bước vào những khu vực đột nhiên có những tín hiệu nhiễu sóng lạ. Những yếu tố này không chỉ đóng vai trò các bí mật làm cho lối chơi game thêm phong phú và thử thách khả năng tìm tòi quan sát của người chơi, mà còn "tham gia rất tích cực" vào việc hé lộ câu chuyện game cũng như tạo cảm giác rùng rợn, kinh dị. Chưa hết, trong game bạn còn có thể thu thập những vật phẩm ẩn rải rác gọi là Memento, những vật phẩm này thực sự không có tác dụng gì trong cốt truyện game, mà chỉ là thử thách của game xem người chơi có tinh mắt thu thập được đầy đủ chúng không mà thôi.

Nhân vật không biết chiến đấu

Nãy giờ toàn nói về những khía cạnh phiêu lưu, tìm đường của SHSM, vậy những màn chiến đấu trong game thì thế nào? Có thể sẽ làm bạn ngạc

nhiên nhưng phải nói rằng SHSM không hề có một màn chiến đấu nào cả. Trong quá trình chơi game, bạn sẽ thỉnh thoảng bị lạc vào một thế giới Silent Hill hoàn toàn khác gọi là "ác mộng". Trong thế giới này, các khung cảnh hoàn toàn biến đổi với những không gian, hình thù rất kỳ dị (tuy nhiên không có những cảnh gớm ghiếc "máu me" như trong các bản SH trước đó). Trong những cơn ác mộng này, Harry phải đối đầu với những con quái vật kinh dị không có mặt. Chúng sẽ truy đuổi và vồ lấy bạn khi phát hiện ra tiếng động và ánh sáng mà bạn gây ra. Khi bị chúng tóm phải, bạn có thể vung tay cầm theo tứ phía để hất chúng ra. Đây đó bạn có thể nhặt được những cây pháo sáng, giúp đẩy lùi tạm thời bọn quái vật.

Tuy nhiên, bạn sẽ không hề có một vũ khí nào để triệt hạ chúng nên cách duy nhất là bỏ chạy thục mạng. Các cơn ác mộng được thiết kế như những mê cung, và thử thách dành cho bạn là phải tìm được đường thoát ra giữa hàng loạt ngõ ngách càng nhanh càng tốt. Có thể nói, các phân cảnh ác mộng này chính là những cao trào trong game, khi bạn phải vận dụng hết các kỹ năng của mình như quan sát, phán đoán, điều khiển để tự mình tìm đường thoát thân. Tuy là những mê cung khá rắc rối, nhưng cái hay là các cơn ác mộng này không hề đánh đố người chơi, các lối ra như cửa, bờ tường để leo trèo đều được tô sáng khá rõ ràng và chỉ cần tập trung quan sát, phản xạ nhanh nhạy một tí là bạn có thể thoát thân không quá khó khăn. Nếu chẳng may bị bọn quái vật giết chết, và phải bắt đầu lại từ đầu mê cung, bạn cũng đừng quá nản lòng vì càng đi lại nhiều bạn sẽ càng dễ nhớ đường hơn. Hơn nữa những pha căng thẳng này chỉ xuất hiện trong các cơn ác mộng, còn bình thường bên ngoài thị trấn thì bạn có thể yên tâm, chẳng có quái vật nào xuất hiện "hỏi thăm sức khoẻ" cả.

Một game xuất sắc

Có thể nói, những cơn ác mộng cùng việc không có khả năng chống trả của nhân vật, những tình tiết kỳ bí ghê rợn gặp phải trong thị trấn, cùng với những pha "trị liệu tâm lý", đã khiến SHSM cực kỳ thành công khi đem đến cho người chơi một nỗi sợ hãi đậm chất tâm linh, điều mà các bản SH đầu tiên thể hiện rất thành công nhưng ngày càng nhạt dần ở những phiên bản sau. Hỗ trợ cho lối chơi mới lạ và rất hấp dẫn của game là nền đồ họa rất tốt so với tiêu chuẩn của các game Wii hiện nay, với khung cảnh 3D khá chi tiết và những mô hình, diễn hoạt nhân vật rất sống động. Bên cạnh đó, phần âm thanh và lồng tiếng cũng tỏ ra khá xuất sắc, cùng với nhạc nền được đảm nhiệm bởi "cựu binh từ nào đến giờ" của dòng game là nhạc sĩ Akira Yamaoka, nên gần như chẳng có điểm gì để chê bai.

Quả thật, sự "trình diễn" của SHSM đã mang lại nhiều điều bất ngờ các fan của dòng game. Dù về danh nghĩa chỉ là một bản làm lại, nhưng game đã có những sáng tạo và đổi mới rất triệt để khiến nó gần như là một phiên bản mới hoàn toàn. Từ cốt truyện đến lối chơi của game toát lên một không khí rùng rợn, kinh dị mang màu sắc tâm linh rất đậm nét, có thể khiến bất kỳ ai cũng có thể rùng mình toát mồ hôi hột. Thêm vào đó là nền đồ họa và âm thanh đặc sắc đã tạo nên một trò chơi hấp dẫn mọi mặt. Tuy nhiên, rất tiếc phải nói là thời lượng game khá ngắn, khi bạn chỉ mất chừng 5 đến 7 tiếng là có thể hoàn thành game. Dù gì đi nữa, bạn hoàn toàn có thể chơi lại game nhiều lần, vì như đã nói, SHSM có rất nhiều kết thúc khác nhau chờ bạn từ từ khám phá đấy.

MAI LONG

Ưu:

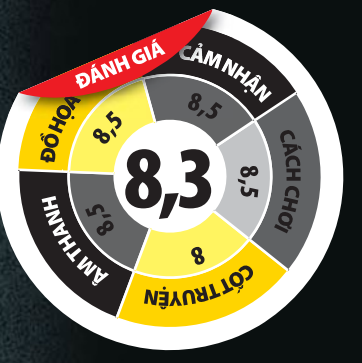
- Làm mới gần như hoàn toàn phiên bản Silent Hill đầu tiên.
- Lối chơi tích hợp cảm ứng đầy thú vị.
- Không khí kinh dị đặc sắc mang đậm tính tâm linh.
- Đồ họa và âm thanh rất tốt.

Khuyết:

- Thời lượng game khá ngắn.
- Đôi lúc tính năng cảm ứng hơi nhạy gây mất điều khiển.

ESRB (Nội dung)

- Máu, Gợi ý Thuốc cấm, Ngôn từ Bất kính, Chủ đề Tình dục, Bạo lực



CÒN ĐÓ NGƯỜI HÙNG

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Grasshopper Manufacture
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	26/01/2010
TUỔI (ESRB)	M (Mature)
HỆ MÁY	Wii

DÙ THIẾU VẮNG NHỮNG ĐIỂM GÚT QUAN TRỌNG ĐỂ TẠO NÊN BƯỚC NHẢY VỌT ĐÁNG KỂ SO VỚI PHIÊN BẢN GỐC NHƯNG NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE VẪN LÀ TỰA GAME XỨNG ĐÁNG ĐỂ CÁC GAME THỦ TRÊN WII RƯỚC VỀ THƯỞNG THỨC TRONG DỊP ĐẦU NĂM MỚI!

Việc một tựa game hay nhưng có doanh số bán thấp không còn là chuyện hiếm thấy trong làng game, như trường hợp No More Heroes của hãng game Nhật - Grasshopper Manufacture. Mặc dù giành được không ít giải thưởng lớn và được nhiều tạp chí điện tử, chuyên san về game uy tín đánh giá cao nhưng doanh số bán được của trò chơi này ở cả ba thị trường lớn là Nhật, Bắc Mĩ và châu Âu chưa vượt khỏi ngưỡng nửa triệu bản. Kết quả thất vọng trên không làm Goichi Suda (Suda 51) và các đồng nghiệp của mình cảm thấy nản chí. Bằng chứng là phiên bản thứ hai của trò chơi này – No More Heroes 2: Desperate Struggle tiếp tục được ra mắt các game thủ trên Wii đầu năm nay.

SỰ TRỞ LẠI BẤT ĐẮC DĨ

Sau khi trở thành đệ nhất sát thủ trên bảng xếp hạng của UAA (United States Assassin Association) – Hiệp hội sát thủ khét tiếng nhất trong thế giới ngầm - Travis Touchdown, gã trai ngang tàn xốc nổi ở thành phố Santa Destroy bang California quyết định từ bỏ giang hồ để trở về cuộc sống thường nhật của mình. Cho đến ngày nọ, bạn thân của anh - Bishop bị những tay súng lạ mặt tấn công và hạ thủ hết sức tàn nhẫn.

Bất bình trước sự việc này, Travis quyết định mở cuộc điều tra cái chết thương tâm của bạn mình. Sau trận đụng độ tình cờ với Skelter Helter – sát thủ hiện đang đứng vị trí 51 trong bảng xếp hạng của UAA, Travis gặp lại Sylvia Christel người cho anh biết kẻ chủ mưu đằng sau cái chết của Bishop chính là Jasper Batt Jr. hiện đang đứng vị trí quán quân của bảng xếp hạng (sở dĩ có việc đảo lộn vị trí này là do một thời gian dài không còn tham gia thi đấu để củng cố vị trí, Travis đã nhanh chóng tuột xuống thứ hạng 51). Tuy nhiên trước khi gặp được Jasper để nói chuyện phải quấy, Travis phải giành chiến thắng tuyệt đối với tất cả các sát thủ đang đứng trên mình trong bảng xếp hạng UAA và điều này không hề dễ dàng…

CŨ MỚI ĐAN XEN

Thay đổi đầu tiên có thể nhận thấy trong Desperate Struggle (DS) chính là việc giao nhận các nhiệm vụ chính và phụ trong game giờ đây được thực hiện hoàn toàn thông qua một menu chính, nơi liệt kê đầy đủ tất cả các địa điểm mà Travis có thể đến được trong Santa Destroy. Điều này đồng nghĩa với việc người chơi sẽ không còn cảm giác lướt gió trên chiếc mô tô phân khối lớn của Travis hay bách bộ để thả hồn trên những dãy phố dài, bãi cát vàng thơ mộng. Bù lại, người chơi sẽ tiết kiệm được nhiều thời gian, công sức mỗi khi phải di chuyển đến các địa điểm đến điểm B. Trong khi đó với nghề đầu bếp nướng thịt (Man the Meat), người chơi phải giúp Travis canh các miếng thịt được nướng có màu sắc đúng theo yêu cầu khách hàng đặt ra. Không chỉ đem đến những những giây phút thư giãn đầy thú vị, các công việc làm thêm này còn giúp Travis có tiền để trang trải cho phục trang, vũ khí mới.

Chưa hết, khi trở về nhà người chơi còn có cơ hội cùng Travis giải khuây với những loại hình giải trí khác như phim ảnh, trò chơi điện tử, giúp cô mèo Jeane tập thể dục giảm béo, đọc các tạp chí về đô vật, luyện tập thể lực tại phòng tập thể hình. Những hoạt động này có thể giúp Travis học thêm những kỹ năng chiến đấu mới cũng như sức mạnh dẻo dai để đối phó với các đối thủ sau này dễ dàng hơn.

Tuy nhiên, bên cạnh những mini games hấp dẫn, trọng tâm chính của DS tiếp tục là những pha hành động với tiết tấu nhanh, độc đáo được vận dụng gần

trong trò chơi.

Ngoại trừ việc phải tham gia vào các trận đấu một mất một còn với các sát thủ khác trong bảng xếp hạng UAA để cải thiện thứ hạng, khi trở về cuộc sống bình dị, Travis vẫn phải kiếm những việc làm lương thiện như bao người bình thường khác. Thú vị là những công việc này được nhà sản xuất khéo léo chuyển thành những trò chơi nhỏ vui nhộn với nền đồ họa, âm thanh tương tự những game cổ điển trên máy NES, SNES, Sega Senesis trước đây. Chẳng hạn như khi trở thành chàng thợ sửa ống nước trong game Lay the Pipe, người chơi phải cùng Travis chạy đua với thời gian đồng thời khéo léo sắp xếp các ống nước với hình dạng cong, thẳng thật hợp lý sao cho nước được thông suốt từ điểm A như tối đa chức năng của Wii Remote cùng với Nunchuk. Điển hình như trước mỗi trận đấu các vũ khí mà Travis điều khiển đều phải được nạp đầy năng lượng bằng cách lắc mạnh Wii Remote cho đến khi ống năng lượng được sạc qua mức an toàn. Nếu cả Travis và đối phương ra đòn cùng một lúc, một con trỏ sẽ lập tức xuất hiện đòi hỏi người chơi phải xoay Wii Remote liên tục theo chiều kim đồng hồ để tượng trưng cho việc so kiếm. Nếu thao tác đủ nhanh Travis sẽ chiếm thế thượng phong và đối phương múa may quay cuồng, với vô số chùm sao trên đầu. Lúc này, người chơi chỉ việc thao tác Wii Remote theo đúng những mũi tên chỉ dẫn để thực hiện đòn kết liễu bằng kiếm hoặc chụp chúng bằng phím B và thao tác Wii Remote lẫn Nunchuk theo yêu cầu một lần nữa để tiễn chúng lên đường bằng những chiêu vật nhà nghề đẹp mắt.

Trong suốt quá trình giao đấu với đối

ƯU

- Những màn đấu trùm ấn tượng.
- Tận dụng tốt chức năng của Wii Remote và Nunchuk.
- Đồ họa ấn tượng, đầy nghệ thuật.
- Âm lồng tiếng xuất sắc.
- Nhiều mini games hấp dẫn.

KHUYẾT

- Camera còn nhiều điểm bất cập.
- Tốc tộ khung hình thi thoảng bị trời sụt.

ESRB (NỘI DUNG)

- Máu và đâm chém
- Bạo lực căng thẳng
- Ăn mặc "thiếu vải"
- Gợi ý tình dục
- Ngôn từ thiếu văn hóa

thủ, tùy vào cách thức ra đòn, máy sẽ tự động ghi nhận và cho phép bạn hóa thân thành "Dark Travis" hoặc "ông Ba Mươi". Ở các trạng thái này, tốc độ cũng như chiêu thức tấn công của Travis sẽ được tăng lên đáng kể. Travis có thể tùy biến thanh kiếm mà mình điều khiển thành những chiêu thức biến hóa khôn lường như khả năng phát ra những chùm tia năng lượng với sức nóng khủng khiếp có thể khiến đối phương bị nướng chín thành từng mảnh. Khi ở bộ dạng của loài hổ, chàng sát thủ nhà nghề có thể dùng thân pháp và cặp vuốt sắc nhọn để thực hiện những cú vồ, táp hiểm hóc khiến nạn nhân tử vong ngay tức khắc.

Khi bước vào những màn đấu trùm, cách chơi của game càng trở nên kích thích hơn bởi giờ đây bạn phải đối đầu với những sát thủ chuyên nghiệp có danh phận hẳn hòi chứ không phải bọn tép riu, gà mờ trước đó. Mỗi sát thủ đều có sở trường riêng, có khi dựa vào tốc độ chớp nhoáng, có khi dùng đến các siêu năng lực để hạ gục Travis nên trong bất kỳ trường hợp nào bạn cũng cần phối hợp nhuần nhuyễn kỹ năng đánh kiếm và di chuyển né đòn, đòi hỏi phải tập trung cao độ và sử dụng Wii Remote, Nunchuk ngày một uyển chuyển. Điểm làm người chơi luôn cảm thấy hào hứng, tò mò mỗi khi bước vào những trận đụng độ chính là tính cách dị hợm, quái đản của những tên sát thủ cũng như vô số tình huống bi hài gặp phải. Chẳng hạn như Vladimir chính là nhà phi hành gia của Liên Xô cũ, do bị mất trí nên dù ở Trái Đất lúc nào ông cũng diện trang phục phi hành gia kèm theo ống dưỡng khí, mãi đến khi lìa trần ông mới nhận ra mình đã trở về hành tinh Xanh. Hay khi giao đấu với tuyển thủ bóng bầu dục Charlie Mc Donald game lại chuyển sang thể loại đối kháng kiểu robot Gundam, Armored Core. Rất độc đáo!

Song song với nhân vật chính Travis, trong phiên bản 2 này người chơi còn có cơ hội điều khiển thêm nhân vật Shinobu – nữ sát thủ đứng vị trí thứ 8 mà Travis đã đụng độ ở bản game đầu tiên. Trái ngược với những đường kiếm mạnh bạo, dồn dập của Travis, những đường kiếm của cô nàng này lại thanh thoát, nhẹ nhàng nhưng cũng không kém cạnh về uy lực cũng như độ biến hóa nhờ khả năng sử dụng kiếm trên không với trình độ có thể xếp vào hạng thượng thừa. Tuy thời gian xuất hiện khá ngắn ngủi nhưng sự góp mặt của nhân vật này cũng đem đến cho người chơi nhiều trải nghiệm mới khó quên.

ƯU VƯỢT KHUYẾT

Vẫn là những khuôn hình đầy nghệ thuật với những mảng màu tương phản được phối theo phong cách ngẫu hứng. Khi thì toàn bộ trên nền khung cảnh đen ngun ngút bỗng nổi lên đường nét của nhân vật cô lập trong bóng tối, hay khi trên cơ thể sáng rực lại hằn những mảng sẫm của hiệu ứng bóng đổ được cố ý nhấn mạnh thái quá. Sự vụng về khôn ngoan trong nghệ thuật sắp đặt, đã giúp DS tiếp tục gây ấn tượng mạnh mẽ đến thị giác người chơi ngay từ cái nhìn đầu tiên. Thật không ngoa khi cho rằng DS là một trong những game có đồ họa tốt nhất trên Wii hiện nay.

Chất lượng âm thanh lồng tiếng của các nhân vật trong game cũng không hề kém cạnh khi được thể hiện bởi những diễn viên lồng tiếng chuyên nghiệp trong làng game với độ biểu cảm cao. Hiệu ứng nhạc nền được biên soạn, chắt lọc rất kỹ phù hợp với từng diễn biến trong game. Tuy còn vướng phải những vấn đề như góc nhìn (camera xoay trở lúc nhanh lúc chậm), khung hình game thi thoảng bị trời sụt khi Travis bước vào những cảnh chơi lớn hoặc phải đối phó với nhiều đối thủ cùng lúc, nhưng nhìn chung đây là những lỗi lặt vặt không đáng kể so với vô số ưu điểm mà game sở hữu.

KHÓ LÒNG TỪ CHỐI!

Còn quá sớm để đánh giá mức độ thành công của No More Heroes 2: Desperate Struggle về mặt thương mại, nhưng với màn trình diễn hoành tráng và ấn tượng, siêu phẩm mới của Suda 51 cùng các đồng nghiệp của ông tại Grasshopper thực sự rất đáng để các game thủ Wii lựa chọn thưởng thức trong dịp đầu năm mới.

NGỌC NHI

Phép Thuật Tinh Thạch

Dòng game Final Fantasy Crystal Chronicles dù là một nhánh phụ của thương hiệu Final Fantasy nhưng có vẻ như không được Square Enix đầu tư đúng mức mà thường được sử dụng để thử nghiệm những ý tưởng mới lạ. Sau khi khai thác triệt để kiểu chơi hành động/nhập vai co-op 4 người (Final Fantasy Crystal Chronicles, Ring of Fates, Echoes of Time), thời gian gần đây dòng game này dần chuyển hướng sang thể loại chiến thuật (My Life As a King, My Life As a Darklord). Không chỉ vậy, phiên bản mới nhất Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers (TCB) còn lần đầu đưa người chơi đến với thể loại game phiêu lưu/hành động lạ lẫm trong khi yếu tố nhập vai được thể hiện rất mờ nhạt.

Thời đại mới

TCB vẫn sử dụng thế giới giả tưởng với 4 chủng tộc Clavats, Lilties, Selkies và Yukes để làm bối cảnh như các phiên bản khác cùng dòng game nhưng ở tương lai sau đó hàng ngàn năm. Sau cuộc chiến Great War, viên tinh thạch của chủng tộc Yukes đã bị phá hủy dẫn đến sự diệt vong của chủng tộc này. Trong khi đó những người Lilties với sức mạnh khoa học và kỹ thuật tiên tiến của mình đã trở thành bá chủ, thiết lập một thời đại mới với máy móc thay thế cho các phép thuật đã bị cấm đoán và dần chìm vào dĩ vãng. Tuy nhiên vẫn tồn tại một nhóm nhỏ những Crystal Bearer, những người có biệt tài thiên phú sở hữu các phép thuật cổ xưa. Layle, một Crystal Bearer trẻ tuổi, trong lần tham gia áp tải chuyến tàu chở khách siêu hạng Alexis đã bị tấn công bởi một nhân vật thuộc chủng tộc Yukes vốn tưởng chừng đã tuyệt chủng từ lâu. Từ đây hàng loạt sự cố diễn ra dồn dập đẩy Layle vào một chuyến phiêu lưu đầy nguy hiểm mà từ đó anh có thể khám phá ra những bí ẩn ảnh hưởng đến cả thế giới.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Phiêu Lưu/Hành Động
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	26/12/2009
ESRB (TUỔI)	Teen
ESRB (NỘI DUNG)	Gợi ý đồ uống có cồn Hài hước thô tục Bạo lực huyễn mộng Ngôn từ bất kính nhẹ Chủ đề kích động.

Cái nhìn thiện cảm ban đầu

Ngay từ đầu, TCB dễ dàng chiếm được cảm tình của người chơi qua màn trình diễn đồ họa xuất sắc của mình. Vẫn biết Square Enix luôn biết cách tận dụng tối đa hiệu năng của bất cứ hệ máy chơi game nào nhưng cách mà họ khai thác sức mạnh vốn hạn chế của máy Wii vẫn khiến mọi người phải nể phục. Người chơi sẽ vẫn bắt gặp những đoạn phim cắt cảnh ấn tượng đặc trưng song hành cùng với đồ họa tươi tắn, độ nét cao và đẹp mắt. Các nhân vật và phục trang thiết kế ấn tượng và có cá tính cũng là một thế mạnh sở trường được Square Enix khai thác tốt trong phiên bản game này. Game cũng hầu như không tốn thời gian để load mỗi khi di chuyển giữa các khu vực, duy chỉ có đôi chỗ người chơi sẽ gặp hiện tượng xé hình nhưng cũng không đáng kể.

Trái ngược với phần đồ họa, phần âm thanh trong TCB chỉ cuốn hút được người chơi trong khoảng thời gian ngắn ban đầu nhưng nhanh chóng biến thành nhàm chán bởi sự lặp lại của mình. Phần lồng tiếng cũng chỉ có chất lượng trung bình bởi chất giọng của các nhân vật hơi thiếu truyền cảm, đi ngược lại với truyền thống thường được đầu tư kỹ lưỡng trong các game của Square Enix. Nhưng có thể nói cả đồ họa lẫn âm thanh chỉ cần một khoảng thời gian ngắn để tạo được cảm giác sẽ đem đến một tựa game hấp dẫn cho người chơi.

Nhưng bộc lộ nhiều thiếu sót

Tuy nhiên khi mà những ấn tượng tốt ban đầu phai nhạt dần thì TCB bắt đầu bộc lộ những khiếm khuyết của mình bởi ẩn đằng sau bộ cánh hào nhoáng lại là một bộ mặt khá thô ráp. Đầu tiên, có thể nói TCB dù gắn vào tên mình cụm từ "Final Fantasy" nhưng lại có yếu tố nhập vai quá mờ nhạt và không hề đóng vai trò quan trọng trong game như lẽ ra nó phải có. Nhân vật chính Layle không hề có hệ thống level cũng như khả năng tùy biến vũ khí và trang bị phong phú, thay vào đó chỉ là việc trang bị có giới hạn một số vật phẩm thu thập được trên đường đi để gia tăng thêm sức mạnh cho nhân vật của mình. Nhưng chính tính năng này cũng rất hạn chế đến nỗi nếu bạn hoàn toàn bỏ lơ nó thì cũng vẫn có thể hoàn thành game như thường.

Lối chơi của TCB phần lớn xây dựng xung quanh tính năng cảm ứng của thiết bị điều khiển Wii Remote. Layle có khả năng sử dụng phép thuật viễn dịch để điều khiển các đồ vật hay người khác từ xa cả trong các trận chiến hay khi giải câu đố trong game. Bạn chỉ cần nhắm một đối tượng, nhấn chọn và vung vẩy Wii Remote lên, xuống, trái, phải để ném về các hướng cần thiết. Trong các trận chiến, kỹ năng này đem lại cho người chơi nhiều cách để đối phó với các đối thủ, từ việc ném các vật thể vào chúng hay ngược lại ném chúng vào các vật thể đều được. Bạn cũng có thể ném các tên địch vào nhau hay kết hợp các vật thể lại trước khi ném để tạo ra sát thương cao nhất. Ý tưởng này thật ra có thể đem lại hứng thú cho người chơi nếu như tần suất xuất hiện các trận chiến không nhiều và dù ít nhưng chúng lại khá đơn điệu nên thiếu đi sự đa dạng cần thiết. Các trận đấu trùm hoành tráng và hấp dẫn hơn cũng chỉ có thể đếm được trên đầu ngón tay … của 1 bàn tay, nên cũng không đủ sức vực dậy cho lối chơi của cả game.

Góp phần tăng thêm sự khó chịu trong các trận chiến lại là hệ thống góc quay camera chưa được thiết kế tốt dẫn đến người chơi phải thường xuyên điều chỉnh lại để có thể quan sát toàn bộ khung cảnh. Hơn thế nữa mỗi trận chiến đều có quy định thời gian hoàn thành mà nếu đáp ứng được thì người chơi sẽ được thưởng tăng thêm số lượng HP tối đa của nhân vật chính. Chỉ có điều hơi oái oăm là game không hề hiển thị thời gian giới hạn này khiến người chơi luôn không biết mình còn lại bao nhiêu thời gian trước khi phần thưởng tuột khỏi tay mình.

Vì được phát hành trên Wii, chiếc máy hướng đến mục tiêu phục vụ cho mọi thành phần trong gia đình từ già đến trẻ, nên Square Enix đã phải thay đổi để TCB tuân thủ tiêu chí này. Do đó thay cho một game có lối chơi phức tạp và có chiều sâu, TCB lại có lối chơi khá đơn giản và dễ nắm bắt, nhiệm vụ làm phong phú thêm cho nội dung game được giao cho các mini-game được đưa vào để mang đến nhiều trải nghiệm khác nhau. Tuy nhiên chất lượng của các mini-game lại không đồng đều, ngoài một số khá hấp dẫn như các trận không chiến và đua Chocobo thì những cái còn lại không tạo được nhiều ấn tượng cũng như cuốn hút được người chơi. Điều này dẫn đến tuy game có thời lượng kéo dài hàng chục giờ đồng hồ nhưng những người kiên trì hoàn thành phần lớn là để biết được kết cục của game ra sao hơn là bởi sự hấp dẫn đến từ lối chơi của game.

Có nên thử qua?

TCB lại cho thấy mỗi khi xa rời lãnh địa nhập vai sở trường thì Square Enix thường trở thành gã khổng lồ "chân đất" bị ngã quị bởi chính sức nặng của mình. Tuy TCB cũng có những ưu điểm nhưng các khuyết điểm nhiều không kém đã kéo tuột game trở lại mặt đất. Có nên thử qua game hay không, đó là một câu hỏi không dễ trả lời. Bởi nếu chọn đáp án không thì hoặc bạn đã bỏ qua cơ hội trải nghiệm một game có phong cách phiêu lưu/hành động không thường gặp ở Square Enix, nhưng nếu chọn có thì bạn sẽ bỏ qua cơ hội thử sức với những game hấp dẫn hơn bởi đang tốn thời gian cho tựa game tầm tầm này.

NGUYÊN QUÂN

Ưu
- Cốt truyện hấp dẫn.
- Đồ họa ấn tượng.

Khuyết
- Yếu tố nhập vai mờ nhạt.
- Cách chơi đơn giản và các trận chiến lặp lại.
- Âm thanh chưa xuất sắc.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

CUỘC THI TÌM HIỂU ASUS

Do Công ty TNHH ASUS Technology và tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN thực hiện

Chúc mừng 3 bạn đọc đã trúng thưởng

GIẢI NHẤT

Máy tính xách tay ASUS trị giá 17 triệu đồng

Đặng Công Trung
91/1 kp2 P.Tân Thới Hiệp, Q12, TP HCM

GIẢI NHÌ

1 card đồ họa ASUS trị giá 9.3 triệu đồng

Hoàng Minh Dũng
Số 2 ngõ 37 tổ 29 phố Đốc Nhường,phường Đề Thám, Thái Bình

GIẢI BA

Máy EeePC ASUS trị giá 8.5 triệu đồng

Lê Bá Nhật Minh
1337/39 Trần Cao Vân, Bàu Hàm 2, Thống Nhất, Đồng Nai.

Mời bạn đọc liên hệ tòa soạn để nhận giải.
- **Thảo Uyên** –Tel: 3930 4324 (Ext: 166)
- **Email:** uyenlnt@pcworld.com.vn

CHIẾN DỊCH HERA

SAVAGE MOON: THE HERA CAMPAIGN	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	FluffyLogic
THỂ LOẠI	Chiến Thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	22/12/2009
TUỔI (ESRB)	T (Teen)
HỆ MÁY	PSP

Hãng phát triển non trẻ FluffyLogic, sau khi gặt hái được thành công khiêm tốn qua tựa game đầu tay Savage Moon và bản mở rộng Waldgeist dành riêng cho máy PS3, tiếp tục lấn sân sang máy PSP với phiên bản Savage Moon: The Hera Campaign (THC). Cũng như các phiên bản trước, THC không hề có cốt truyện chi tiết mà chỉ giới thiệu sơ lược bối cảnh game rồi sau đó nhanh chóng đưa người chơi vào các trận chiến. Đây là một điểm yếu của game khi người chơi dù có hoàn thành game cũng chỉ có thể hiểu một cách sơ sài về cuộc tranh chấp tài nguyên giữa loài người và chủng sinh vật Insectocytes trên các thiên hà xa xăm.

Chiến trường trong THC trải dài trên 20 hành tinh, tương ứng với 20 màn chơi khác nhau. Cũng như trong các tựa game thủ thành (tower defense) truyền thống, người chơi sẽ đóng vai phe phòng thủ còn máy sẽ đóng vai phe tấn công. Ở mỗi màn chơi, quân Insectocytes sẽ tấn công nhiều đợt, giữa mỗi đợt là khoảng thời gian tạm ngừng để người chơi có thể gia cố và xây thêm các công sự phòng thủ cho mình. Khi bẻ gãy tất cả các đợt tấn công, người chơi sẽ giành phần thắng và mở ra màn chơi kế tiếp.

Để xây dựng các công trình phòng thủ, ngoài lượng tiền cần thiết người chơi còn cần thêm các Drop-pod và Block-pod để xây dựng công sự và ụ chắn. Các tài nguyên này cũng là kinh phí cần thiết để bạn tấn công các hành tinh ở xa trong khi chưa chiếm được các hành tinh ở gần hơn. Khởi đầu màn chơi, bạn chỉ có trong tay loại súng cơ bản là Machine Gun với chỉ số đối đất và đối không cân bằng. Để có thể xây dựng các công trình cao cấp hơn, người chơi phải nghiên cứu các công nghệ nâng cao như các ụ Blocking để bịt các lối vào, buộc quân địch phải di chuyển theo các cung đường dài hơn. Các vũ khí khác như súng phóng lựu Mortar, pháo phòng không Anti-Air và súng laser Maser cũng bắt đầu có thể đưa vào trận chiến. Các công trình hỗ trợ sửa chữa Repair và tăng hỏa lực Amp nếu xây dựng đúng vị trí sẽ phát huy tối đa tác dụng của mình. Trong khi đó những loại súng cao cấp nhất như Sniper và Orbital sẽ xuất hiện sau cùng nhưng có hỏa lực khủng khiếp nhất.

ƯU
- Tính chiến thuật khá uyển chuyển.
- Phần chơi Vengeance mang tính thử thách cao.

KHUYẾT
- Cốt truyện sơ sài.
- Đồ họa và âm thanh trung bình.

ESRB (NỘI DUNG)
- Máu và Đâm chém
- Bạo lực Huyễn mộng

Các chủng loại quân Insectocytes cũng khá đa dạng, từ các đơn vị quân bộ cơ bản như Soldier và Gargantuan, đến các đơn vị không quân Flyer và Sting. Một số đơn vị như Tank hay Sprinter có giáp bảo vệ dày khiến khó lòng tiêu diệt. Đặc biệt bọn chúng còn có những đơn vị quân cảm tử Death Blossom chực chờ lao vào nổ tung cùng với một công trình phòng thủ để mở một lối đột kích cho đồng bọn. Tuy AI của máy không cao nhưng việc các loại quân được tung ra xen kẽ trong các đợt tấn công khiến người chơi phải có một chiến thuật uyển chuyển mới có thể chặn đứng được tất cả.

Tính chiến thuật của game còn được nâng cao hơn qua kỹ năng Command Skills cho phép người chơi ưu tiên cho các mặt tấn công, phòng thủ, hoặc thu thập tiền ở từng thời điểm khác nhau. Ngoài phần chơi theo chiến dịch Campaign, THC cũng có phần chơi sống sót Vengeance như các bản trước, mang tính thử thách cao khi người chơi đối đầu với các đợt tấn công bất tận của quân Insectocytes. Tuy nhiên đồ họa và âm thanh của game không có gì nổi bật, cùng với lối chơi bám sát với truyền thống của các game thủ thành mà thiếu đi những yếu tố sáng tạo đã khiến cho THC chỉ có thể trở thành một game trung bình khá mà thôi.

TIỂU LÝ

ARMY OF TWO™ 40th DAY

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Biệt Đội Song Hùng NGÀY THỨ 40

"Với hàng loạt khuyết điểm nặng mắc phải, các game thủ nên dành tiền để rinh về phiên bản PS3 và Xbox 360 của Army of Two: The 40th Day thay vì bản game dành cho máy cầm tay PSP!"

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY	
PHÁT HÀNH	
Electronic Arts	
PHÁT TRIỂN	
Buzz Monkey Software / EA Montreal	
THỂ LOẠI	
Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	12/01/2010
ESRB (TUỔI)	Mature

Việc chuyển thể một tựa game gốc từ các máy chơi game chuyên dụng (console) hoặc PC sang các máy chơi game cầm tay (handheld console) đặt ra rất nhiều thử thách, khó khăn cho các hãng game bởi cấu hình hạn chế của các hệ máy này. Tuy nhiên, với mục đích tận thu được các sản phẩm làm ra từ cùng một thương hiệu; thỏa mãn được lượng game thủ sở hữu các hệ máy này đồng thời thúc đẩy lượng máy bán ra (theo thỏa thuận giữa hãng phát triển game với các hãng sản xuất máy chơi game) nhiều tựa game lớn vẫn được lên lịch và đổ bộ trên các máy chơi game cầm tay mà Army of Two: The 40th Day là một trong những trường hợp điển hình.

Lạc vào chảo lửa

Từng tham chiến tại Somalia năm 1993, sau khi tham gia một số chiến dịch khác, Eliot Salem và Tyson Rios đầu quân cho Security and Strategy Corporation (SSC), một công ty quân sự tư nhân chuyên nhận được những hợp đồng béo bở cho những nhiệm vụ đặc biệt nguy hiểm từ chính phủ Mỹ. Với kinh nghiệm chiến đấu cũng như khả năng phối hợp tuyệt vời, Salem và Rios tuy chỉ là biệt đội 2 người nhưng có sức mạnh như cả một toán quân nhỏ. Sau khi vạch trần bộ mặt thật của tay đồng nghiệp đầy dã tâm Richard Dalton, bộ đôi quyết định thành lập một công ty quân sự tư nhân riêng do mình là chủ với tên gọi Trans World Operations (T.W.O.). Sau khi hoàn thành một hợp đồng tại Thượng Hải, trên đường về nhà, cả hai lâm vào thế tiến thoái lưỡng nan khi một nhóm quân khủng bố đã bất ngờ ập đến chiếm đóng nơi đây và bắt dân thường làm con tin…

Cách chơi nhiều bất cập

Không bàn đến việc so sánh với phiên bản PS3 và Xbox 360 cũng ra mắt cùng thời điểm. Bởi chỉ cần so sánh với phiên bản đầu tiên ra mắt cách đây hai năm, bản game PSP của The 40th Day (T40D) cũng tồn tại quá nhiều điểm bất cập và thụt lùi.

Phải kể đến đầu tiên chính là góc nhìn game bị thay đổi thay đổi hoàn toàn. Thay vì ngang vai tương tự như Gears of War thì góc quay giờ đây được bố trí từ trên nhìn xuống tương tự game Killzone: Liberation. Cách sắp đặt này làm người chơi khó quan sát mọi sự kiện diễn ra trong game chẳng hạn như hướng mà đối phương xuất hiện. Đó là còn chưa kể chiến trường rộng lớn trước đây giờ lại bị

thu hẹp trên màn hình nhỏ của PSP kèm theo vô số cạm bẫy như mìn được chôn dưới đất, máy bay oach tạc từ trên không, quân số đối phương bao giờ cũng áp đảo và trang bị tối tân hơn phe ta nên đủ thấy việc xoay trở và chiến đấu bằng góc nhìn này đặt ra rất nhiều thách thức và thậm chí có thể khiến nhiều game thủ không quen dễ "nổi cáu".

Vốn là một trong những gương mặt điển hình cho game hành động phối hợp (co-op) tuy nhiên điều khó chấp nhận là ở phiên bản PSP này các game thủ buộc phải tạm quên việc chia sẻ chức năng phối hợp hấp dẫn này cùng bạn bè mà phải tập làm quen với đồng đội máy. Đành rằng máy sẽ có tư duy chiến thuật và cách xử lý khó có thể bằng con người tuy nhiên trí thông minh quá nghèo nàn của đồng đội máy trong T40D lại khiến người chơi phải đối mặt với nhiều rắc rối mới. Chẳng hạn như khi cần bắn yểm trợ thì anh chàng này (đồng đội do máy điều khiển) lại đứng phỗng như trời trồng. Lúc đang đợi thời cơ tốt để đánh úp khiến quân đối phương bất ngờ thì anh chàng này lại lăng xăng chạy thẳng vào nơi đèn quan sát đang rọi để báo động cho đối phương. Mặt khác, anh ta chẳng mảy may cứu giúp những con tin vô tội để nhận thêm tiền thưởng (có lẽ ý y rằng mình được trang bị vũ khí mới mà không cần bỏ tiền túi ra như bạn) hay gom nhặt các vật dụng để hồi phục sức khỏe mặc dù đang ở tình trạng nguy cập. Ngay cả khi cứu chữa cho bạn khi trọng thương anh chàng này cũng chả mảy may suy nghĩ xung quanh có đối phương rình rập hay không. Chính vì vậy dù mang tiếng là có đồng đội kề bên, sát cánh nhưng hình như đây là gánh nặng mà các game thủ phải "cắn răng" chịu đựng.

May mắn thay trí thông minh của các đối thủ máy cũng chẳng hơn gì so với đồng đội của bạn. Bởi lẽ ngoài số lượng áp đảo, chúng thường xuyên mắc phải những sai lầm ngớ ngẩn như phơi mình chịu đòn chứ ít khi để tâm đến việc sử dụng các vật cản bố trí trên đường để tránh đạn. Các màn đụng độ trùm như xe tăng bọc thép, xe quân sự chuyên chở lính, máy bay trực thăng…chỉ làm bạn tốn thêm chút ít thời gian để giải quyết bởi lẽ ngoài lượng máu "dai" cách đối phó với chúng lại cực kỳ đơn giản. Có lẽ đây là nguyên nhân khiến nhiều tính năng độc đáo ở phiên bản console cũng vắng bóng hoặc hoạt động không mấy hiệu quả trên bản chơi này. Điển hình là các tính năng hút hỏa lực (aggro); giả vờ chết (feign death); tựa lưng chiến đấu (back to back) .

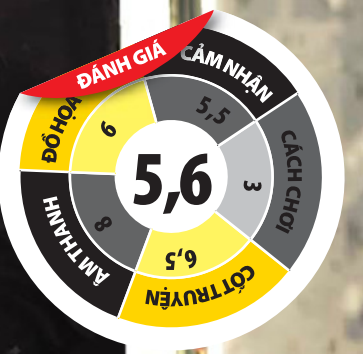
Sau mỗi màn chơi, các game thủ sẽ được nâng cấp những vũ khí mà mình đang hiện có dựa vào lượng tiền thưởng kiếm được.Tuy nhiên, nếu từng yêu thích việc sở hữu một cây súng tỉa để "rỉa" đối phương từ xa hay dùng lựu đạn để dẹp gọn những tốp địch đông đảo chắc hẳn bạn sẽ thất vọng tràn trề vì chúng nằm trong danh sách đã được lược bỏ trong bản game PSP. Mất đi quá nhiều tính năng hấp dẫn, độc đáo so với phiên bản console đã khiến bản game PSP của T40D trở thành một game bắn súng theo phong cách bắn và chạy tầm thường. Cảm giác phấn chấn, vui mừng mỗi khi cùng đồng đội vất vả vượt qua một cảnh chơi khó nhằn trong game giờ đây cũng không còn nhiều như trước.

Nghe nhìn vừa đủ

Chất lượng hình ảnh của T40D trên PSP dừng ở mức đạt. Cảnh nền và các hiệu ứng cháy nổ, bom giật tuy không hoành tráng như bản console nhưng phần nào gột tả được mức độ khốc liệt, nguy hiểm của các pha hành động trong game. Nhưng khâu thiết kế và diễn hoạt của các nhân vật còn khá thô cứng và còn gượng gạo. Trong khi đó âm lồng tiếng lại được thể hiện khá tự nhiên, truyền cảm và bám rất sát diễn biến tâm lý của các nhân vật. Đây là điểm sáng giá nhất nếu mổ xẻ phiên bản này từ mọi góc độ.

Một cánh én không thể làm nên mùa xuân. Có lẽ bạn nên dành thời gian và tiền bạc cho phiên bản T40D trên Xbox 360 hay PS3 bởi nó xứng đáng hơn rất nhiều so với bản game trên PSP vốn có quá nhiều khuyết điểm phải bàn.

MẠNH CƯỜNG



UU:

- Giọng lồng tiếng của các nhân vật đầy truyền cảm.

KHUYẾT:

- Không có phần chơi phối hợp.
- Nhiều tính năng sáng giá bị lược bỏ.
- Trí thông minh của máy nghèo nàn.

ERSB (Nội dung):

- Máu; Ngôn từ bất kính; Bạo lực

PHÁT HÀNH: Sony Computer Entertainment | **PHÁT TRIỂN:** SCE Studios Japan | **THỂ LOẠI:** Platform | **HỆ MÁY:** PSP
NGÀY PHÁT HÀNH: 29/10/2009 | **ESRB (TUỔI):** Everyone

CUỘC ĐÀO THOÁT NỬA ĐÊM

LocoRoco Midnight Carnival thuyết phục được các fan hâm mộ bởi những thử thách hấp dẫn được đặt ra ở phần chơi đơn thay vì mục chơi mạng vốn thiếu vắng ở hai phiên bản đầu tiên!

ƯU

- Nhiều thử thách mới sáng tạo, lôi cuốn.
- Hình ảnh vui nhộn, đầy chất nghệ thuật.
- Âm thanh xuất sắc

KHUYẾT

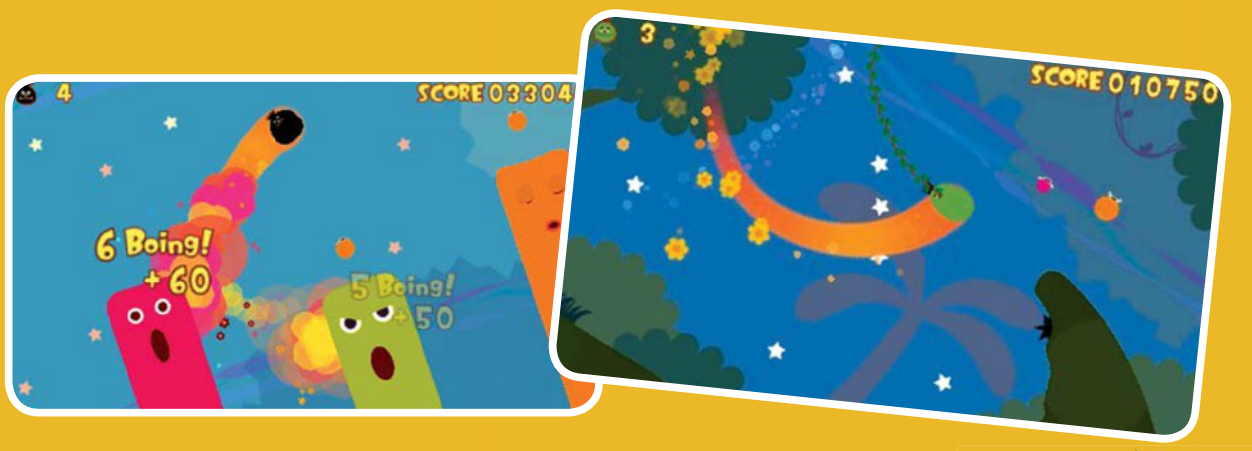
- Thời lượng chơi ngắn.
- Phần chơi mạng thiếu sức hút.

ESRB (Nội dung)
Hài hước

Ngay từ lần xuất hiện đầu tiên, LocoRoco đã sớm chứng tỏ hệ máy cầm tay PSP không chỉ sở hữu những tựa game có đồ họa sắc nét không hề kém cạnh các máy chơi game chuyên dụng, khả năng nghe nhạc, xem phim, lướt web xuất sắc mà còn có cả những tựa game platform hài hước không kém gì loạt game Mario, Kirby, Sonic trên NDS. Sau hai phiên bản đầu ra mắt thành công, phiên bản mới nhất của trò chơi này mang tên LocoRoco Midnight Carnival (LMC) cũng tiếp tục ra mắt các game thủ trên PSP.

Vào một đêm nọ, khi mọi cư dân trên hành tinh LocoRoco đang say giấc, tên đồ tể Bui Bui đã bí mật bắt cóc bảy cư dân LocoRoco và đưa họ đến một nơi bí mật chứa đầy những cạm bẫy nguy hiểm. Trước sự việc bất ngờ, các LocoRoco bị bắt cóc quyết định cùng nhau hợp tác để thoát khỏi nơi nguy hiểm và tìm đường trở về nhà của mình.

Mục tiêu chính đặt ra cho người chơi trong LMC không khác biệt mấy so với hai phiên bản trước. Người chơi phải điều khiển tối thiểu một chú LocoRoco đi từ điểm A về đến điểm B an toàn. Dọc đường bạn có thể kết nạp thêm các thành viên LocoRoco khác bằng cách ăn những trái cây trên đường đi. Khi số thành viên đã kha khá, bạn có thể tập hợp họ bằng phím O để ghép thành một LocoRoco khổng lồ; khi cần tách họ ra chỉ cần thao tác phím bấm trên một lần nữa. Tương tự chiêu "Khắc nhập, khắc xuất"



trong truyện cổ tích Việt Nam cùng tên.

Tuy nhiên ngoài tuyệt chiêu đã quá quen thuộc này, trong LMC các LocoRoco còn có thêm chiêu thức mới có tên gọi Boings. Theo đó chỉ cần nhún nhảy liên tục mà không ngừng giữa chừng, các LocoRoco có thể nhảy cao và xa gấp chục lần chiều dài cơ thể của mình, nhờ vậy mà tốc độ di chuyển giờ đây cũng được tăng lên đáng nể. Sở hữu tính năng độc đáo như vậy, các thử thách trong game giờ đây đặt ra cho người chơi cũng trở nên khó "nhằn" hơn. Chẳng hạn bạn phải vượt qua vực sâu nguy hiểm bằng các bậc thềm rạn nứt (chỉ cần đứng lâu là có thể vỡ vụn), xung quanh được bố trí đầy kẻ thù mà chỉ cần di chuyển hay thao tác chậm chạp là bạn phải trả giá đắt bằng sinh mạng của các LocoRoco. Nếu vượt qua màn chơi với thời gian ngắn và số lượng thành viên kết nạp được nhiều, người chơi sẽ được mở khóa thêm nhiều vật phẩm mới tại cửa hàng Bui Bui giúp các game thủ có thể thay đổi màu sắc, phục trang, chủng loại, trang bị của các LocoRoco và đặc biệt là những trò chơi nhỏ vô cùng thú vị.

Một nét mới nữa của LMC chính là việc cho phép các game thủ kết nối với ba bạn chơi khác thông qua tính năng Ad-hoc của PSP. Đáng thất vọng là chức năng chơi mạng này chỉ dừng lại ở việc cho phép các game thủ tranh tài (xem ai là người kết thúc màn chơi sớm nhất) chứ không hỗ trợ chức năng chơi phối hợp. Một điểm đáng phàn nàn khác của tính năng mạng này là khi tham gia tranh tài, chỉ các game thủ không thể tương tác được với nhau mà có thể thấy được dòng chữ hiển thị cho biết vị trí hiện thời của nhân vật mà bạn chơi khác đang điều khiển. Vì vậy, những cuộc tranh tài trở nên thiếu kịch tính và hào hứng.

Hình ảnh và âm thanh trong game hầu như không thay đổi so với các bản chơi trước, nhưng vẫn giữ được nét dí dỏm, hài hước, đậm chất nghệ thuật, rất phù hợp với cách chơi vui nhộn của game. Trong khi chờ đợi phiên bản chính thức thứ ba của LocoRoco được ra mắt, LMC là phiên bản phụ rất đáng để các cao thủ LocoRoco trải nghiệm.

ĐẠI NGHĨA

PHÁT HÀNH: Hudson Entertainment | **PHÁT TRIỂN:** Hudson JP | **THỂ LOẠI:** Chiến Thuật | **HỆ MÁY:** PSP
NGÀY PHÁT HÀNH: 30/11/2009 | **ESRB (TUỔI):** Everyone 10+

CREATURE DEFENSE
ĐẤU TRƯỜNG QUÁI VẬT

Pha trộn tốt giữa cách chơi chiến thuật của thể loại Tower Defense và game đánh bài ma thuật, cùng với giá bán hợp lý đã giúp Creature Defense trở thành một trong những game đáng tải về trên dịch vụ PSP Minis của Sony!

Nhờ cách chơi đơn giản dễ nắm bắt nhưng cũng đòi hỏi người chơi vận dụng tư duy chiến thuật, khả năng quan sát, xử lý tình huống nhanh để dành chiến thắng nên thể loại Tower Defense (TD) có sức lôi cuốn đặc biệt với rất nhiều game thủ và sớm nở rộ vài năm gần đây với số đầu game nhiều không kể xiết. Mới đây hãng game Nhật Hudson Entertainment, vốn được giới game thủ Việt Nam được biết đến nhiều nhất qua các loạt game Bomber Man, Ys, Bloody Roar cũng thử sức mình với thể loại này bằng việc cho ra mắt Creature Defense (CD) trên dịch vụ PSP Minis của Sony.

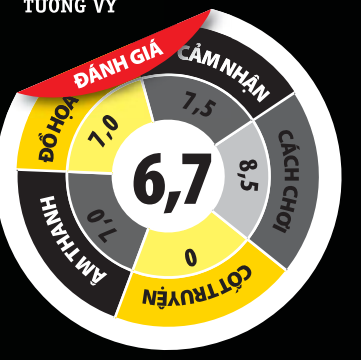
Điều làm nên sự khác biệt giữa CD với các game TD trước đây chính là việc vay mượn thêm vài luật lệ đặc trưng của game đánh bài ma thuật chẳng hạn như trước mỗi màn chơi các game thủ chỉ được lựa chọn một bộ bài để sử dụng với tối đa là năm lá (các lá bài này sẽ dùng để triệu hồi quái vật). Mỗi lá bài sẽ tượng trưng cho một loại quái vật dựa trên một trong sáu nguyên tố là Fire, Water, Earth, Forest, Light và Dark đồng thời các nguyên tố này sẽ tương khắc lẫn nhau ví dụ như Lửa khắc với Nước…

Ngoài những gì đã đề cập người chơi còn phải chú ý thêm nhiều điểm quan trọng khác như khu vực phòng thủ chỉ có thể chịu đựng được số lượt tấn công nhất định. Quái vật trong game sẽ được chia nhiều loại như: chỉ có thể tấn công ở dưới mặt đất, cả trên không lẫn dưới đất hoặc chỉ có ở trên không và phạm vi hoạt động của mỗi loại chỉ nằm trong một khoảng nhất định. Vì vậy, ngoài việc phải cân nhắc kĩ trước khi triệu hồi người chơi còn phải xem xét việc lựa chọn vị trí thích hợp trên bản đồ để sắp xếp chúng chứ không thể để bừa theo kiểu "đánh rắn để đầu". Chẳng hạn như các quái vật sử dụng cung có tầm hoạt động rất rộng nên nếu được đặt ở giao điểm huyết mạch nối liền nhiều đường tấn công của quân đối phương sẽ hoạt động rất hiệu quả và có thể tấn công được đối phương nhiều lần.

Ứng với mỗi quái vật của phe đối phương ngăn cản được người chơi sẽ được thưởng một lượng điểm nhất định. Lượng điểm này sẽ còn được thưởng thêm rất nhiều nếu bạn có thể bảo vệ hoàn hảo một đợt tấn công. Điểm này sẽ dùng để triệu hồi thêm quái vật hay nâng cấp chúng để sát thương và tầm hoạt động được cải thiện nhằm phòng thủ tốt hơn trong những đợt tấn công dồn dập, càng về sau càng nguy hiểm ở mỗi màn chơi. Căn cứ vào những gì thể hiện qua mỗi màn chơi, máy sẽ cung cấp cho người chơi lượng tiền dùng để mua những lá bài mới tại các shop với uy lực mạnh mẽ hơn.

Do bị giới hạn về dung lượng (tất cả các game trên dịch vụ PSP Minis đều phải có dung lượng dưới 100 MB) nên độ chi tiết của cảnh nền, nhân vật trong game chưa làm hài lòng các game thủ khó tính mặc dù nhà sản xuất đã khéo léo sử dụng các game màu tươi, sáng để che lấp phần nào. Phần âm thanh cũng chỉ dừng ở mức đạt chứ chưa nổi bật và gây được ấn tượng sâu sắc cho người chơi. Nếu thực sự quan tâm nhiều đến cách chơi thì những khuyết điểm nhỏ này sẽ khó ngăn cản bạn đến với Creature Defense.

TƯỜNG VY

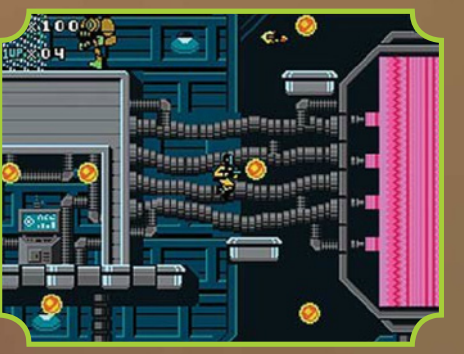


ƯU
- Pha trộn tốt giữa game đánh bài ma thuật và thủ thành.
- Tiết tấu nhanh, lôi cuốn.

KHUYẾT
- Giá trị chơi thấp.
- Nghe nhìn chưa tạo ấn tượng mạnh.

ESRB (Nội dung)
Bạo lực huyễn mộng Nhẹ.
Chủ đề kích động.

PHÁT HÀNH: Capcom | **PHÁT TRIỂN:** Other Ocean Interactive | **THỂ LOẠI:** Hành động | **HỆ MÁY:** DS
NGÀY PHÁT HÀNH: 18/01/2010 | **ESRB (TUỔI):** Everyone



Như một trò đùa, Dark Void Zero (DVZ) được sinh ra chỉ để quảng bá cho người anh em Dark Void (DV), thế nhưng số phận đứa em bị "ruồng rẫy" này còn "có hậu" hơn người anh "xấu số" của nó. Trong khi DV - với đồ họa và lối chơi 3D tân tiến, phải gánh chịu nhữ ng cái nhíu mày không tiếc thì DVZ - áp dụng 8bit thời Nes, lại nhận được những nụ cười thân ái. "Ủa sao kỳ vậy?" Nào chúng ta cùng nhau khám phá bí mật thành công của DVZ.

Cốt truyện của DVZ cũng quen thuộc thôi, lại một anh chàng xui xẻo tên Rusty đặt chân vào thế giới Dark Void. Ở DV số phận con người đã được loài sinh vật ngoài hành tinh Watchers định đoạt: làm nô lệ cho chúng. Không cam chịu, Rusty, với sự giúp sức của bác học Nikola Tesla, quyết tâm chiến đấu chống lại Watchers. Xin thông báo, cuộc hành trình của bạn chuẩn bị bắt đầu.

DVZ pha trộn phong cách của Metroid Prime và cách thiết kế màn của Castlevania. Rusty cũng giống nàng Samus ở chỗ phải chạy nhảy khắp các bề mặt, bắn hạ quái vật để tìm chìa khóa mở cửa. Cuối mỗi cảnh sẽ có một trận đấu trùm tưng bừng chờ đợi bạn. Để hạ gục đối thủ, bạn có một món vũ khí chính và nhiều vũ khí phụ mạnh hơn lượm lặt trong màn chơi. Bản đồ màn chơi và vị trí hiện tại của nhân vật được hiện ở màn hình trên, còn màn hình dưới là nơi bạn điều khiển nhân vật chỉ với 2 nút bấm đúng truyền thống NES. Với lối chơi đơn giản như thế, đâu là điểm cuốn hút của DVZ?

Bí mật thành công của DVZ nằm ở cách thiết kế màn khéo léo không kém Castlevania. Có một sự mê hoặc khó tả trong cách bố trí các bề mặt, bẫy rập, đối thủ, đồ ẩn… của DVZ, nó cứ thôi thúc lôi cuốn bạn tiến về phía trước không ngừng nghỉ. Tính ra DVZ còn ăn điểm hơn Casltevania vì luôn chỉ cho bạn biết phải đi đâu, làm gì để qua màn chứ không phải điên đầu mò đường. Và không thể không kể đến Jetpack, dấu ấn thiêng liêng của DV, giúp người chơi dễ dàng di chuyển hoặc chiến đấu. Chỉ cần nhấn một nút là bạn có thể bay bổng lên cao hoặc là là tiếp đất trong khi vẫn thoải mái bắn xối xả vào đối thủ.

DVZ không thể bì với DV về đồ họa và âm thanh nhưng bản thân đứa em này lại có sức hấp dẫn riêng. Sức hấp dẫn đó mang tên "8-bit". Ngay khi khởi động game là một cảm giác thân thuộc hồi chơi NES ùa về, đập vào mắt lẫn tai bạn. DVZ không phải game duy nhất đi ngược dòng thời gian, Mega Man 9 và 10 của Capcom cũng khai thác thời hoàng kim chói lọi của NES để đạt được thành công.

Thật "tréo cẳng ngỗng" khi sản phẩm phụ lại ăn khách hơn sản phẩm chính, "con vịt xấu xí" DVZ được khen tặng còn "thiên nga" DV bị chê ỏng chê eo. Nhưng ở đời mấy ai biết được chữ ngờ nhỉ?

THIÊN THANH

ƯU
- Thiết kế màn khéo léo
- Đồ họa và âm thanh thú vị

KHUYẾT
- Thời gian chơi ngắn.

ESRB (Nội dung)
Bạo lực huyễn mộng

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Không Gian Bí Ẩn

ASSASSIN'S CREED II DISCOVERY

ASSASSIN'S CREED II: DISCOVERY	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Griptonite Games
THỂ LOẠI	Phiêu Lưu/ Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	17/11/2009
TUỔI (ESRB)	T (Teen)
HỆ MÁY	DS / iPhone

HÀNH TRÌNH KHÁM PHÁ

Cái tên Assassin's Creed hiện đang trở thành thương hiệu chủ lực được Ubisoft mạnh tay đầu tư trong thời gian gần đây. Đại gia ngành game này đã không tiếc công sức và tiền của bỏ ra nhằm đưa dòng game này "đốt cháy giai đoạn" tiến lên hàng ngũ các tượng đài game trong thời gian ngắn nhất. Chỉ trong 2 năm, đã có 5 phiên bản khác nhau ra mắt và xuất hiện trên hầu hết các máy chơi game từ PC cho đến console và handheld, chỉ trừ máy Wii. Trong số đó, tựa game Assassin's Creed II: Discovery (AC2D) có lẽ mang dáng vẻ khác biệt hơn cả do thiết kế trên nền 2.5D thay vì 3D như những người anh em khác.

HÀNH TRÌNH TRÊN ĐẤT TÂY BAN NHA

Trong AC2D, người chơi lại có dịp theo bước chân hành hiệp của chàng thích khách Ezio Auditore da Firenze qua những khoảng ký ức chưa được đề cập đến trong AC2. Tổ chức Assassin giao cho Ezio nhiệm vụ mới là đến Tây

Ban Nha giúp đỡ cho các thành viên nơi đây, vốn đang bị bắt bớ và đàn áp dã man bởi Tòa án Dị giáo mà đứng đầu là Tomas Torquemada. Bên cạnh đó, Ezio còn phát hiện ra âm mưu chinh phục Tân thế giới của các hiệp sĩ Knights Templar. Một chuyến hành trình không hề dễ dàng đang chờ đợi chàng thích khách này.

THỬ NGHIỆM NỀN TẢNG 2,5D

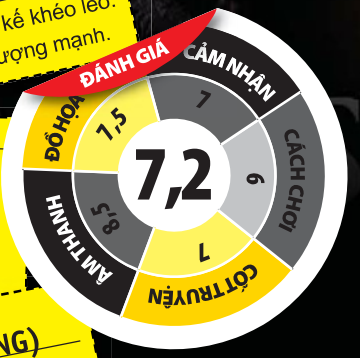
Không phải ngẫu nhiên mà Ubisoft lại chọn cái tên Discovery cho phiên bản này. Bởi không những nó liên quan đến việc khám phá những vùng đất mới trong game mà còn là dịp để dòng game này giới thiệu một nền tảng khác: phong cách 2.5D. Chính từ nền tảng này mà nhịp độ của game trở nên nhanh hơn các phiên bản khác do người chơi không phải quá phân tâm bởi môi trường đa hướng như game 3D. Các pha leo trèo, chạy nhảy, ám sát và chiến đấu diễn ra dồn dập hơn hẳn. Các màn chơi trong game bao gồm các nhiệm vụ: truy tìm thông tin, chiến đấu và ám sát. Các pha leo trèo đặc trưng luôn cuốn hút được người chơi nhờ vào các màn chơi được thiết kế khéo léo. Để đến được đích, bạn không phải cứ cắm đầu chạy một mạch mà phải leo trèo qua các tòa nhà và các chướng ngại vật để tìm được lối đi, điều này kích thích được bản năng khám phá của người chơi. Tuy nhiên, ở những màn chơi cuối người chơi dễ bị lạc lối bởi một mê cung "đường ngang lối dọc" trong game. Thậm chí khi kích hoạt 1 cơ quan, game cũng không hiển thị rõ ràng lối đi nào mới vừa được mở ra, người chơi vẫn phải mò mẫm để tìm đường.

Muốn hạ gục đối thủ 1 cách nhẹ nhàng, chỉ cần lẻn ra sau lưng mà hắn

ƯU
- Các màn chơi thiết kế khéo léo.
- Âm thanh tạo ấn tượng mạnh.

KHUYẾT
- Tầm quan sát trong game kém.
- Thiếu yếu tố trà trộn vào đám đông.

ESRB (NỘI DUNG)
- Bạo lực



không hay biết thì người chơi đã có thể thực hiện một pha ám sát đẹp mắt. Dĩ nhiên ngoài các pha ám sát bạn không thể tránh khỏi các trận đấu kiếm diễn ra cũng khá thường xuyên trong game. Ở AC2D, đấu kiếm đã khó khăn hơn do người chơi chỉ có thể tấn công theo hướng duy nhất từ trước tới nên các đối thủ có thể tập trung che đỡ các đòn đánh một cách hiệu quả. Khi đó, người chơi chỉ còn biết trông chờ ngược lại vào các pha phòng thủ và phản đòn tiêu diệt đối thủ của mình. Đây là một chiến thuật tỏ ra hiệu quả với đa số trường hợp, nhưng khi gặp phải những đối thủ có đòn tấn công không thể chống đỡ thì bạn chỉ có nước bỏ chạy và sau đó quay lại chờ cơ hội chúng không phòng bị để ra tay ám sát.

Tuy nhiên khi chuyển sang phong cách thiết kế kiểu mới, AC2D không tránh khỏi những khiếm khuyết làm ảnh hưởng đến game. Trước hết phải kể đến tính năng cảm ứng của chiếc máy NDS bị bỏ sót khi tất cả thao tác trong game đều được đảm nhận thông qua các nút bấm. Trong quá trình chơi, trái ngược với những thành thị đông đúc ở Ý trong Assassin's Creed 2, AC2D thể hiện những thành thị Tây Ban Nha vắng vẻ, hầu như chỉ có mỗi bạn và những tên lính gác. Do đó khái niệm trà trộn vào đám đông để tiếp cận mục tiêu và ám sát trở nên không còn

nữa. Đây quả thật là điều đáng tiếc bởi đó là nét đặc trưng quen thuộc mà mọi người luôn chờ đợi trong các game dán mác Assassin's Creed.

Tầm quan sát trong game cũng rất kém khi người chơi chỉ có thể nhìn thấy 1 khoảng không gian có giới hạn rất nhỏ xung quanh mình. Do đó game nhiều lần đưa bạn vào tình thế phải thực hiện các cú nhảy mà không biết trước đích đến là đâu. Các cú nhảy bằng "niềm tin" như thế thường dẫn đến 2 kết cục: Ezio may mắn hạ cánh an toàn xuống mặt đất hoặc xảy chân là gameover, với xác suất diễn ra cả hai hầu như ngang nhau. Ngoài ra bản đồ mini trong game cũng khó quan sát. Mặc dù đã đánh dấu xác định mục tiêu nhưng để đến được người chơi vẫn phải di chuyển trên những cung đường ngoằn ngoèo phức tạp, mà điều này lại không hề thể hiện trên bản đồ. Do đó, tuy trông có vẻ rất gần nhưng đôi khi người chơi phải tốn rất nhiều thời gian mới tới được đích đến. Nhìn chung tuy cách chơi của AC2D có nhiều nét mới lạ nhưng hãng phát triển vẫn hơi non tay khi triển khai khiến game còn một số khiếm khuyết ảnh hưởng nhiều đến cảm nhận của người chơi.

BẢN SẮC RIÊNG

Không phô trương nền tảng đồ họa 3D ấn tượng như những người anh em còn lại, AC2D dựa vào khía cạnh khác để chinh phục người chơi: tính nghệ thuật. Đồ họa của game mang bản sắc riêng với màu sắc hài hòa đẹp mắt. Các nhân vật, nhất là Ezio vẫn toát lên được dáng vẻ thích khách đặc trưng của mình dù cách thể hiện khác hẳn các phiên bản khác. Động tác diễn hoạt của các nhân vật khá uyển chuyển nhưng số động tác ám sát của Ezio chưa thật phong phú, còn lặp lại nhiều và hình ảnh game còn xuất hiện răng cưa đối với những pha có góc nhìn cận cảnh.

Âm thanh của game gây được ấn tượng tốt hơn nhiều so với phần đồ họa. Trước nhất là phần lồng tiếng có chất lượng cao đến mức ngạc nhiên so với đại đa số những game NDS khác. Các giai điệu nhạc nền cũng hòa hợp với diễn tiến của game cùng với các hiệu ứng âm thanh sống động cũng góp phần đã tạo nên thành công lớn ở phương diện này cho game.

KHAI PHÁ CON ĐƯỜNG MỚI

Giới thiệu phong cách 2.5D lần đầu xuất hiện trong dòng game Assassin's Creed, AC2D đã đem lại chút hương vị mới mẻ cho các fan. Tuy còn hơi non tay ở 1 số mặt nhưng nhìn chung Griptonite đã cho ra đời một tựa game có chất lượng không đến nỗi tồi và có cá tính riêng. Đây là một hướng đi tỏ ra khá phù hợp với các máy chơi game handheld, và nếu đầu tư kỹ lưỡng hơn thì cơ hội để gặt hái được thành công trong tương lai là rất lớn.

HỒNG PHÚC

SỨ MỆN

MẶC DÙ KHÔNG CÓ NHIỀU CẢI TIẾN VỀ CÁCH CHƠI SO VỚI CÁC BẢN GAME TRƯỚC, NHƯNG PHANTASY STAR ZERO VẪN LÀ LỰA CHỌN HỢP LÝ CHO CÁC GAME THỦ ĐANG TÌM KIẾM MỘT TỰA GAME HÀNH ĐỘNG NHẬP VAI DÀNH CHO MÁY CẦM TAY CÓ THỂ KẾT NỐI TRỰC TUYẾN MỌI LÚC MỌI NƠI!

Không còn giữ được phong độ đỉnh cao như lần ra mắt đầu tiên vào năm 2000, trên hệ máy Dreamcast, nhưng nhánh game trực tuyến dựa trên thương hiệu Phantasy Star vẫn được cặp bài trùng Sonic Team và Sega phát triển khá đều đặn nhờ thu hút được lượng fan ổn định sau mỗi lần ra mắt. Sự xuất hiện của Phantasy Star Zero (PSZ) – thành viên mới nhất trong đại gia đình Phantasy Star dành cho máy NDS là minh chứng rõ ràng nhất.

PSZ lấy bối cảnh là thành phố Dairon thuộc hành tinh Divinity, nơi đang đứng trước hiểm họa xâm lược của những người ngoài hành tinh hiếu chiến. Tình thế này buộc ba chủng tộc người đang sinh sống trên hành tinh này (trong số đó có cả nhân vật mà người chơi nắm quyền điều khiển) là Human, Cast và Newman cùng nhau phối hợp để giải quyết hiểm họa trên…

Để bắt đầu cuộc chơi, các game thủ được lựa chọn một trong ba chủng tộc khác nhau bao gồm Human, Cast và Newman. Mỗi chủng tộc lựa chọn sẽ có những ưu và nhược điểm nhất định. Chẳng hạn, Cast có thể cài đặt và sử dụng các cạm bẫy lành nghề, trong khi đó Newman lại có thể sử dụng các vũ khí tầm xa rất hiệu quả. Việc lựa chọn chủng tộc cũng đưa người chơi đến những xuất phát điểm hoàn toàn khác

nhau, ví dụ nếu vào vai chủng tộc Human, quê hương của bạn sẽ là thành phố Dairon, nhưng nếu là Cast thì Dairon chỉ là thành phố mà bạn tình cờ bị lạc đến, tuy nhiên điều này không làm ảnh hưởng nhiều đến cốt truyện chính của PSZ.

Thuộc thể loại hành động nhập

TÊN GAME: Phantasy Star Zero	**PHÁT HÀNH:** Sega	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 10/11/2009	**HỆ MÁY:** NDS
THỂ LOẠI: Nhập vai	**PHÁT TRIỂN:** Sonic Team	**ESRB (TUỔI):** Everyone 10+	

H HÀNH TINH

vai nên cách chơi của PSZ có nhiều nét tương đồng với các sản phẩm như Diablo, Tourchlight, Akuma. Người chơi sẽ thực hiện quy trình quen thuộc là nhận các nhiệm vụ tại điểm A thông qua các nhân vật phụ sau đó tìm cách hoàn thành chúng tại điểm B. Quá trình thực hiện nhiệm vụ và chạm trán với các sinh vật, người ngoài hành tinh sẽ giúp người chơi tích lũy được kinh nghiệm để lên cấp. Điều thú vị là tùy thuộc vũ khí, chiêu thức sử dụng mà mỗi lần lên cấp máy sẽ tự động nạp cho nhân vật mà người chơi điều khiển các chỉ số khác nhau. Trong khi đó, bằng tiền bạc và vật dụng thu nhặt được trong quá trình thực hiện nhiệm vụ, các game thủ có thể trang bị vũ khí, giáp trụ, các vật dụng thiết yếu hoặc ép đồ nhằm nâng cấp vũ khí đang sử dụng thông qua các shop trong thành phố.

Song hành cùng người chơi trong chiến dịch chơi đơn còn có các đồng đội do máy điều khiển và số lượng tối đa mà người chơi có thể chiêu mộ là ba nhân vật trong cùng một thời điểm. Tuy nhiên, trí thông minh nhân tạo của các nhân vật này lại hầu như không cải thiện mấy so với các bản chơi trước. Họ thường xuyên bỏ ngoài tai các mệnh lệnh mà bạn ban ra hoặc hỗ trợ rất tùy hứng, lúc thì chiến đấu rất nhiệt tình, lúc lại hoạt động rất cầm chừng, đứng ngây ra theo kiểu "sống chết mặc bay". Điều này khiến phần chơi đơn tỏ ra khá tẻ nhạt so với phần chơi mạng, nơi người chơi có thể kéo level lên rất nhanh, cơ hội gom nhặt đồ xịn, khủng tăng lên rất nhiều bởi đồng đội hỗ trợ giờ đây là những con người bằng xương bằng thịt từ khắp nơi trên thế giới. Một điểm rất tiện của PSZ là cả hai phần chơi đơn và mạng đều sử dụng chung một file save nên chơi có thể dùng vật dụng, thông số của nhân vật ở phần chơi đơn xài cho phần chơi mạng và ngược lại.

Khó có thể so sánh đồ họa với các bản game trước do dưới hạn phần cứng của máy NDS nhưng chất lượng hình ảnh của PSZ nhìn chung khá ổn. Các nhân vật, cảnh nền được thiết kế bắt mắt, ưa nhìn khi so sánh với mặt bằng chung các game trên hệ NDS từ trước đến nay. Nhạc nền tuy không có nhiều điểm vượt trội nhưng được thể hiện khá hợp với bối cảnh và diễn biến của game. Tuy nhiên, camera mà game thiết lập lại được đặt quá sát các nhân vật nên khi thực hiện các chiêu thức tấn công, né đòn rất khó khăn. Mặc dù cung cấp cho người chơi tính năng nhấn nút X để hướng camera về góc nhìn trung tâm nhưng tính năng này chỉ thực sự hiệu quả khi toàn bộ các đối thủ trên màn hình chơi đã được xử lý hết và gần như vô hiệu khi bạn đang tả xung hữu đột với đối phương. Đây sẽ là vấn đề lớn nếu như nhân vật của bạn sắp lên đường và cần sạc lại sức khỏe thật nhanh hay khi đối phó với các con trùm nguy hiểm.

Nếu chấp nhận bỏ qua những khuyết điểm đã nêu, PSZ vẫn là một game hành động nhập vai có tính năng chơi mạng hấp dẫn mà các game thủ có thể thưởng thức mọi lúc mọi nơi.

MINH HẰNG

ƯU:
- Hình ảnh ưa nhìn.
- Hỗ trợ chơi mạng tốt.
- Cách chơi đơn giản nhưng cuốn hút

KHUYẾT:
- Camera thiết lập quá sát nhân vật.
- Trí thông minh nhân tạo của máy kém.
- Chưa có nhiều đổi mới so với các bản chơi trước.

ESRB (NỘI DUNG)
- Bạo lực huyễn mộng, Chủ đề kích động nhẹ

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE MOBILIZED

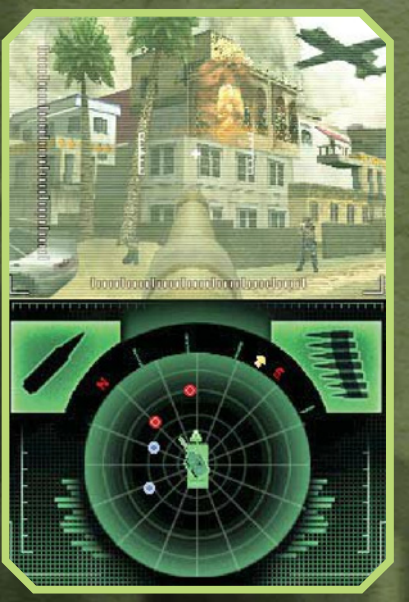
HIỆU LỆNH HÀNH QUÂN

CALL OF DUTY MODERN WARFARE MOBILIZED TIẾP TỤC CHỨNG MINH CÁC GAME HÀNH ĐỘNG GÓC NHÌN THỨ NHẤT HOÀN TOÀN CÓ THỂ THÀNH CÔNG TRÊN CÁC HỆ MÁY CẦM TAY NẾU ĐƯỢC ĐẦU TƯ ĐÚNG MỰC!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE MOBILIZED	
PHÁT HÀNH	
Activision	
PHÁT TRIỂN	
n-Space	
THỂ LOẠI	
Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	10/11/2009
ESRB (TUỔI)	Teen

Dù trước đó, cả hai phiên bản dành cho NDS của Call of Duty 4: Modern Warfare và Call of Duty: World at War đều không gặt hái được những thành công lớn như các phiên bản dành cho PC và console. Nhưng trước thị trường lớn đầy hấp dẫn của máy chơi game cầm tay NDS, nhà phát hành Activision tiếp tục phối hợp với hãng phát triển n-Space để cho ra mắt Call of Duty: Modern Warfare Mobilized vào đúng dịp Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, Xbox 360, PS3) làm náo động game giới vào cuối năm ngoái.

Khác với suy nghĩ của nhiều game thủ, nội dung của MWM lại hoàn toàn khác biệt và không hề dính dáng gì đến Modern Warfare 2 (mặc dù hình bìa của các phiên bản này hoàn toàn giống nhau). Trong game, người chơi lần lượt hóa thân vào hai nhân vật Patrick O'Neil và Zack Parker vốn là những trung sĩ của lực lượng SAS (Special Air Service) chuyên giải quyết những nhiệm vụ đặc biệt liên quan đến khủng bố, chính trị…



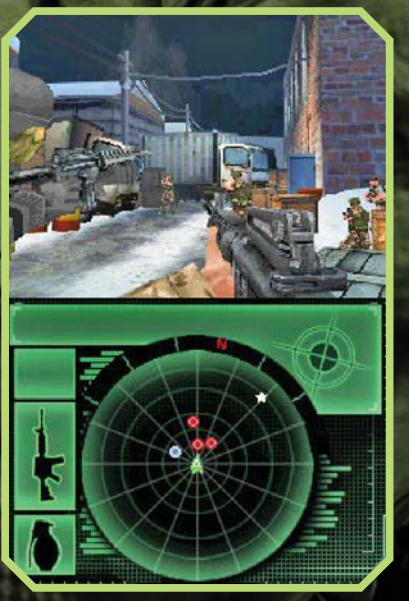
Nếu từng làm quen với các game hành động góc nhìn thứ nhất trước đây trên NDS như Metroid Prime Hunters, Call of Duty: World at World bạn sẽ dễ dàng nắm bắt được cách điều khiển trong MWM. Theo đó, màn hình cảm ứng của NDS sẽ giữ vai trò như trỏ chuột hay phím analog trên PS3 và Xbox 360 giúp người chơi có thể xoay trở hồng tâm của vũ khí cũng như quan sát diễn biến trong game. Cũng trên màn hình cảm ứng này khi cần chuyển đổi vũ khí, nạp đạn, ngắm bắn cho vũ khí đang sử dụng, nhặt vũ khí mới người chơi chỉ cần dùng stylus chạm nhẹ vào các biểu tượng tương ứng là có thể thao tác thành công. Trong khi đó, tùy vào tay thuận hai phím L và R là phím để người chơi khai hỏa các vũ khí trong game. Cuối cùng, cụm phím D-pad là nơi để người người chơi thao tác các chức năng như cúi người, nằm xuống, chạy nhanh/chậm của nhân vật.

Xuyên suốt toàn bộ chiến dịch đơn của MWM ngoài việc phải hóa thân cùng hai nhân vật chính để thực hiện vô số những nhiệm vụ phức tạp, nguy hiểm như đột nhập vào căn cứ của đối phương đánh cắp tài liệu mật, đặt thuốc nổ phá hủy cầu để ngăn chặn tuyến đường huyết mạch của quân khủng bố. Người chơi còn có cơ hội giải quyết những trò chơi nhỏ độc đáo dựa trên chức năng màn hình cảm ứng của máy NDS. Điển hình như để giải

mã một két sắt chứa tài liệu mật của đối phương, bạn phải dùng stylus thao tác trên màn hình cảm ứng để nhập và dò dãy số bí mật theo phương pháp loại trừ từng số một dựa theo gợi ý mà máy đưa ra trước khi thời gian cho phép kết thúc.

Tuy lượng kẻ thù mà người chơi đối phó trong mỗi cảnh chơi trong game chỉ dao động trong con số khiêm tốn từ 3-4 do kết cấu phần cứng hạn chế của NDS nhưng chất lượng của chúng quả thực rất đáng nể. Bởi ngoài khả năng bọc lót, hỗ trợ nhau với chiến thuật bài bản, chúng còn biết chờ cơ hội, tấn công bất ngờ khiến người chơi không kịp trở tay và dễ dàng thất thủ vào những lúc không ngờ nhất. Chính vì vậy nếu chủ quan, sơ hở số lần bạn phải nạp lại trò chơi chắc chắn không nhỏ.

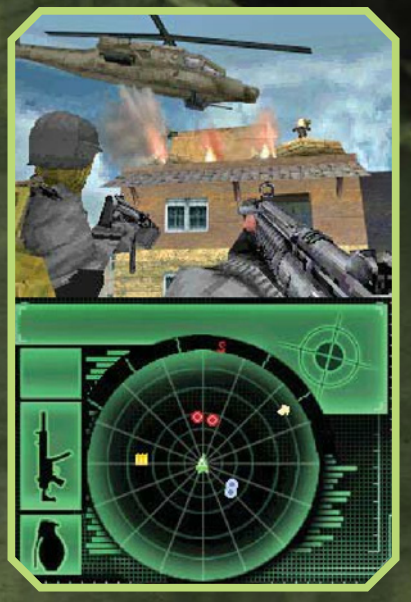
Ngoài chiến dịch đơn ấn tượng, MWM tiếp tục làm hài lòng các tay súng trên NDS bởi khả năng hỗ trợ phần chơi mạng khá tốt lên tới sáu người chơi cùng một thời điểm (nhiều hơn bất kỳ game hành động thứ nhất nào trên NDS trước đây) thông qua dịch vụ trực tuyến Wi-Fi Connection của Nintendo. Trong phần chơi này các game thủ sẽ được làm quen với hai kiểu chơi mới rất hấp dẫn là



Sabotage và Survival bên cạnh các kiểu chơi quen thuộc như Death Match, Team Death Match. Nếu như Sabotage đòi hỏi các game thủ phải khéo léo kết hợp với các đồng đội của mình để đặt bom sang căn cứ đối phương, thì Survival lại yêu cầu các game thủ tham gia phối hợp với nhau cố thủ trong một căn cứ để cùng vượt qua các đợt tấn công dồn dập của kẻ thù từ nhiều phía. Nhờ tính năng mạng sáng giá này, giá trị chơi lại của MWM không kém gì các phiên bản Call of Duty khác trên PC lẫn console.

Chất lượng hình ảnh trong MWM chưa thể bì kịp với nhiều game đỉnh cao khác trên NDS nhưng được thể hiện khá đạt. Các hiệu ứng cháy nổ, cảnh quan môi trường trong được tái hiện tốt khiến người chơi cảm nhận được mức độ khốc liệt của chiến trường trong game. Tuy hiệu ứng nhạc nền chưa tạo nhiều cảm xúc đặc biệt cho người chơi, nhưng phần âm thanh mô phỏng của game được gọt dũa cẩn thận và hầu như không có điểm gì đáng phàn nàn. Không chỉ là phiên bản Call of Duty thành công, MWM xứng đáng nằm trong danh sách những game hành động góc nhìn thứ nhất thành công trên NDS nói riêng và máy cầm tay nói chung.

HẠNH NGUYÊN



BẠN CÓ BIẾT?

Thay vì phải hoàn tất chiến dịch đơn ở chế độ khó nhất để mở khóa phần Survival Mode, ngay từ menu chính của trò chơi bạn nên vào phần War Room, lựa chọn Options sau đó thao tác các phím bấm sau tại màn hình password Select, L, R, Select, Y, Y, X, R, L, X, R, Y. Sau đó bạn quay trở lại menu chính tại phần Single Player, vào phần Bonus Mode là có thể chọn được phần chơi này. Cần lưu ý là sau khi tắt game, phần chơi này sẽ biến mất và bạn phải thao tác lại từ đầu.

ƯU:

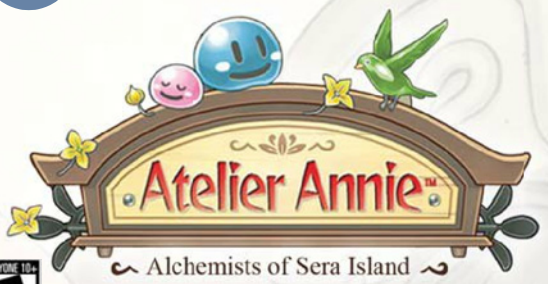
- Giá trị chơi lại cao.
- Chức năng mạnh hấp dẫn.
- Nghe nhìn hài hòa.
- Trí thông minh của máy tốt.

KHUYẾT:

- Nhạc nền chưa thật ấn tượng.
- Cốt truyện diễn giải chưa hấp dẫn.

ESRB (NỘI DUNG):

- Máu; Ngôn từ bất kính; Bạo lực; Giới thiệu bạo lực



EVERYONE 10+ E 10+ CONTENT RATED BY ESRB

NHÀ GIẢ KIM ĐẢO SERA

HỆ THỐNG CHIẾN ĐẤU THIẾU CHIỀU SÂU VÀ MẮC PHẢI NHỮNG LỖI SƠ ĐẲNG NÊN ATELIER ANNIE ALCHEMISTS OF SERA ISLAND KHÓ CÓ THỂ NỔI BẬT TRƯỚC RỪNG CÁC TỰA GAME NHẬP VAI ĐỈNH CAO TRÊN NDS. BÙ LẠI, CÁCH CHƠI DỄ NẮM BẮT VÀ ĐỘ KHÓ KHÔNG QUÁ CAO CỦA TRÒ CHƠI SẼ GIÚP CÁC GAME THỦ MỚI LÀM QUEN VỚI LOẠT GAME ATELIER TIẾP CẬN DỄ DÀNG HƠN.

Nhà giả kim bất đắc dĩ

Annie Eilenberg là một cô gái có ngoại hình rất giống con trai, không những vậy cô còn rất lười nhác và ham ngủ, nhưng lúc nào cũng mơ mộng mình sẽ trở thành một người giàu có và nổi tiếng bằng con đường hôn nhân. Lo lắng cho con gái, cha mẹ của Annie quyết định gặp gỡ ông nội của cô vốn là một nhà giả kim tài ba để tìm lời khuyên hữu ích. Sau một hồi đắn đo suy nghĩ, ông nội của Annie quyết định gửi cháu gái đến đảo Sera, nơi có học viện danh tiếng chuyên đào tạo những nhà giả kim tài ba với mong muốn giúp cô có thể nối nghiệp mình, đồng thời làm quen với nếp sống mới. Khi đặt chân đến đây Annie tình cờ biết được vương quốc Orde (đảo Sera trực thuộc vương quốc này) đang dành phần thưởng cao quý nhất - cơ hội được kết hôn cùng với hoàng tử của vương quốc này - cho cô gái nào có khả năng cải tạo hòn đảo Sera trở thành nơi xinh đẹp, hấp dẫn….

Thực hiện ước mơ

Trước khi đạt được ước mơ "đổi đời", Annie phải trở thành một nhà giả kim lừng danh và để thực hiện được điều đó cô phải gầy dựng danh tiếng của mình bằng cách thực hiện các nhiệm vụ được giao tại Adventure Guild hoặc thông qua các nhân vật phụ trong game. Do là nhà giả kim nên các nhiệm vụ mà Annie được giao chủ yếu là chế tạo, nhuộm màu vũ khí, thức ăn, trang sức chứ không phải là tìm diệt quái vật, truy tìm báu vật… như mô tuýp thường thấy ở các game nhập vai khác trên thị trường. Để thực hiện được điều này, người chơi phải hoàn thành một chuỗi các công việc khác nhau. Chẳng hạn như trước khi chế tạo đồ bạn phải có được công thức làm ra chúng. Công thức này lại chỉ được ghi chép trong các quyển sách hoặc cẩm nang được bày bán trong thư viện với giá không hề rẻ. Mặt khác nguyên liệu để chế tạo các món đồ cũng rất phức tạp, phong phú. Những nguyên liệu thông dụng có thể dễ dàng tìm mua tại các cửa hàng trên đảo, nhưng số khác đòi hỏi bạn phải dấn thân vào những khu vực nguy hiểm (vốn có nhiều quái vật dữ) trên đảo mới có thể lấy được.

May mắn là khi thực hiện những nhiệm vụ này, bạn có thể dựa vào danh tiếng tạo được để kêu gọi các nhân vật phụ khác ở trên đảo cùng nhau thực hiện thay vì chấp nhận "đơn thương độc mã". Khi chạm trán các quái vật, game sẽ chuyển sang hệ thống chiến đấu tương tự như các game nhập vai theo lượt như Final Fantasy, Chrono Cross. Sau mỗi trận đấu, dựa vào điểm kinh nghiệm thu được các nhân vật sẽ lên cấp cũng như học các kỹ năng mới. Do hệ thống chiến đấu này chỉ được thêm vào cho có lệ nên lượng kỹ năng của các nhân vật cũng như tư duy chiến thuật hầu như không nhiều. Kết quả là chỉ sau vài cuộc chạm trán, người chơi không còn cảm giác gay cấn, hào hứng nữa.

Một điểm cần lưu ý là phần lớn các nhiệm vụ trong game đều được đặt mốc thời gian cố định để hoàn thành. Nếu hoàn tất sớm bạn sẽ tạo được danh tiếng, tiền bạc cũng như cơ hội để nhận thêm những nhiệm vụ mới, nhưng nếu hoàn thành trễ không chỉ mất trắng tiền thưởng mà uy tín của bạn còn sụt giảm nặng nề và bạn phải tốn công gầy dựng lại rất mất thời gian. Do đó, bạn nên thận trọng trước khi quyết định nhận các nhiệm vụ hay hoãn chúng sang thời điểm khác trước khi thời gian đáo hạn sắp đến.

TÊN GAME: Atelier Annie Alchemists Of Sera Island	**PHÁT HÀNH:** NIS America	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 27/10/2009	**HỆ MÁY:** DS
THỂ LOẠI: Nhập vai	**PHÁT TRIỂN:** Gust	**ESRB (TUỔI):** Everyone 10+	

Ngoài công dụng để mua bán và trao đổi hàng hóa, tiền bạc còn có thể giúp Annie xây dựng những công trình công cộng để cải tạo đảo Sera như viện bảo tàng, công viên, thủy cung,…Thú vị là bạn có thể mời các nhân vật phụ của mình tham gia quản lý các công trình này song song với việc nâng cấp, sửa chữa chúng để thu hút ngày càng nhiều người đến tham quan đảo hơn. Sau một khoảng thời gian hoạt động nhất định các công trình này sẽ bắt đầu báo cáo kết quả hoạt động thông qua doanh thu, mức tăng trưởng để bạn tự đánh giá và đầu tư thêm những công trình khác cho Sera. Song song đó, các công trình này cũng đem đến cho bạn các nhiệm vụ thêm, trò chơi nhỏ hấp dẫn để cải thiện tiền, vật phẩm quý kiếm được. Dựa vào toàn bộ các yếu tố đã được liệt kê trên, người chơi sẽ nhận được một trong bảy kết thúc khác nhau của trò chơi. Đây chắc chắn là nguyên nhân khiến nhiều game thủ muốn tiếp tục gắn bó với game ngay sau khi đã hoàn tất.

Ưu:

- Cách chơi đơn giản.
- Nhiệm vụ hấp dẫn, thử thách.
- Nhiều kết thúc khác nhau.
- Nghe nhìn tốt.

Khuyết:

- Hệ thống chiến đấu thiếu chiều sâu.
- Nhiều lỗi phát sinh.

ESRB (Tuổi):

- Bạo lực Huyễn mộng Nhẹ
- Ngôn từ Bất kính Nhẹ
- Chủ đề Kích động

Chưa trọn vẹn

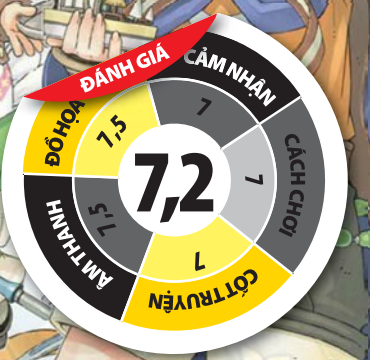
Không gây choáng ngợp người chơi bởi chất lượng hình ảnh 3D sắc sảo, nhưng hình ảnh bằng kỹ thuật 2D cổ điển và những nét vẽ tay thô sơ trong AA vẫn chinh phục được các game thủ khó tính bằng sự sinh động, đầy màu sắc mà các nhân vật, cảnh vật được khoác lên. Nhạc nền và hiệu ứng lồng tiếng được các diễn viên Nhật thể hiện cũng rất có hồn và phù hợp với diễn biến của từng nhân vật, hoạt cảnh trong game.

Tuy nhiên, bên cạnh hệ thống chiến đấu thiếu chiều sâu, ít tư duy chiến thuật, điểm khiến Atelier Annie (AA) chưa thể vươn lên đến tầm "đỉnh" chính là game còn quá nhiều lỗi lặt vặt và thậm chí vô lý đến mức khó chấp nhận. Điển hình như game cho phép bạn sắp xếp các nhân vật phụ (có thể thu nạp vào nhóm) vào vị trí quản lý cửa hàng của mình, đồng thời trò chuyện với các nhân vật phụ khác để nắm bắt nhu cầu của họ nhưng lại không thể cung cấp những mặt hàng họ cần mà mình đã tạo ra. Trong vài trường hợp, mặc dù đã chế tạo thành công món đồ, vật phẩm mà các nhân vật phụ (có thể thu nạp vào nhóm) đã yêu cầu trước hạn định nhưng khi trò chuyện với họ người chơi lại không thể gửi những món đồ này cho họ. Hệ quả là bạn phải làm phật ý một thành viên trong nhóm và để vụt mất món tiền thưởng, vật phẩm quý giá mà không cách nào có thể níu kéo, ngoại trừ việc nạp game lại ở điểm lưu gần nhất để cầu may.

Giấc mơ thành hiện thực?

Liệu Annie có thể trở thành hôn thê của hoàng tử vương quốc Orde để đổi đời ? Kết quả sau 3 năm học tập tại Sera có giúp Annie trở thành con người mới và được gia đình đón nhận trở lại ? Phần trả lời xin được nhường bạn khám phá.

HOÀNG OANH



PHÁT HÀNH: Square Enix | **PHÁT TRIỂN:** Square Enix | **THỂ LOẠI:** Chiến lược | **HỆ MÁY:** iPhone, NDS
NGÀY PHÁT HÀNH: 24/11/2009 | **ESRB (TUỔI):** Everyone

Tựa game Hills and Rivers Remain (HaRR) đặt bối cảnh ở vùng đất nơi các quốc gia Julius, Herbert, Sandia và Frost đang chung sống hòa bình. Bỗng một ngày chiến tranh kéo đến và tàn phá tất cả. Các quốc gia liên minh, trung lập hay thù địch đều bị cuốn vào vòng xoáy của nó. Người thì chiến đấu vì tổ quốc, người chiến đấu vì đức vua, cũng không ít kẻ lao vào cuộc chiến bởi bản tính hiếu chiến và mưu đồ cá nhân. Alan, một vị tướng trẻ của đội quân Julius, luôn cố hết sức bảo vệ giang sơn và chấm dứt cuộc chiến phi nghĩa này.

Các thao tác điều khiển game vận dụng triệt để tính năng cảm ứng của máy iPhone. Để chọn căn cứ chính, người chơi chỉ cần ấn vào 1 tòa thành và giữ trong thời gian ngắn. Sau mỗi khoản thời gian cố định, bạn sẽ được bổ sung thêm một số đơn vị quân tại căn cứ chính của mình, nhiều ít tùy thuộc vào số thành trì bạn đang nắm giữ trong tay. Để điều động quân, bạn chạm nhẹ vào 1 căn cứ, chọn số quân cần thiết và cuối cùng là chọn mục tiêu mà bạn muốn tiến đánh. Nếu số lượng quân của bạn áp đảo được đối phương thì bạn sẽ chiếm thành công. Cách thức điều khiển hoàn toàn cảm ứng này tuy linh hoạt nhưng đôi khi lại khó thao tác chính xác, nhất là khi các công trình trên bản đồ khá nhỏ bé.

Từ nguyên lý khá đơn giản của game, Square Enix đã khéo léo "đào sâu" thêm tính chiến thuật thông qua những yếu tố bổ sung thú vị. Các công trình như thành trì, bến cảng, pháo đài và các khu mỏ sẽ đem lại cho phe chiếm đóng những lợi thế khác nhau như tăng sức mạnh và tốc độ hành quân của quân đội hay có thể vượt biển để đến những vùng đất mới. Những item thu thập được trong các màn chơi giúp tạm thời tăng cường sức tấn công và phòng thủ cũng rất hữu dụng khi xài đúng lúc. Ngoài ra tốc độ của game khá cao và có những màn chơi mang tính thử thách buộc bạn phải cùng lúc chiến đấu với liên minh 2 nước đối địch với sức mạnh vượt trội hơn bạn nhiều lần. Thực tế đã cho thấy người chơi phải có cái nhìn sáng suốt và quyết định chính xác mới có thể giải quyết được những màn chơi có độ khó cao, đó cũng là điểm đem lại sự hấp dẫn cho HaRR.

Phần đồ họa và âm thanh của game đặc sắc đúng chất Square Enix. Tuy chỉ thuộc dạng 2D nhưng bù lại game có độ chi tiết khá cao khiến người chơi có thể phóng to hay thu nhỏ bản đồ mà vẫn đảm bảo được chất lượng. Các nhân vật được khắc họa đầy nghệ thuật đẹp mắt và các tông màu phối hợp hài hòa. Âm thanh cũng tỏ ra khá phù hợp với các giai điệu nhạc nền pha lẫn tiếng trống trận sôi động, như thôi thúc người chơi lao vào các trận chiến.

Với lối chơi có tốc độ nhanh và mang tính chiến thuật cao, HaRR là lựa chọn phù hợp cho những người yêu thích thể loại này. Tựa game còn cho thấy các hãng phát triển như Square Enix bắt đầu quân tâm thật sự đến thị trường game trên iPhone và ngày càng có nhiều hơn các game có chất lượng như HaRR xuất hiện để đáp ứng được nhu cầu của các game thủ.

TIỂU LÝ

ƯU
- Game có tốc độ nhanh và tính chiến thuật cao.
- Đồ họa đậm tính nghệ thuật.

KHUYẾT
- Đôi khi thao tác khó chính xác.
- Một số màn chơi có độ khó cao.

ESRB (Nội dung)
Bạo lực hoạt họa nhẹ

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

CHÚC MỪNG BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG 2009

chương trình "Đặt tạp chí dài hạn trúng thưởng 2009"

A. 01 GIẢI NHẤT TRỊ GIÁ 15 TRIỆU ĐỒNG

Lê Huy Hiệp
47/3 Lạc Long Quân, P.1, Q. 11, TP.HCM

B. 01 GIẢI NHÌ TRỊ GIÁ 8 TRIỆU ĐỒNG

Nguyễn Hải Yến
Công ty TNHH Ý Tưởng Vàng
115 Đặng Văn Ngữ, Đống Đa, Hà Nội

C. 02 GIẢI BA MỖI GIẢI TRỊ GIÁ 5 TRIỆU ĐỒNG

1. **Vũ Đăng Trường**
P69 A2 KTT, Trần Quốc Toản, Hoàn Kiếm, Hà Nội
2. **Vương Bằng Việt**
256, Bạch Đằng, Hai Bà Trưng, Hà Nội

D. 03 GIẢI TƯ MỖI GIẢI TRỊ GIÁ 3 TRIỆU ĐỒNG

1. **Nguyễn Trần Huỳnh Anh**
107 Lô C, Chung cư 336/24 Nguyễn Văn Luông, P.12, Q. 6, TP.HCM
2. **Đỗ Thị Ngân Hà**
VP Dự Án Ấn Độ - Tầng 4, nhà A7 ĐH Công Nghiệp Hà Nội, Minh Khai, Từ Liêm, Hà Nội
3. **Ngô Quốc Trung**
1Q" Hưng Phú, P.9, Q. 8, TP.HCM

E. 05 GIẢI ÂM THANH SOUNDMAX

1. **Bùi Nguyễn Sơn Hà**
18C/12 Phạm Văn Chiêu, P.12, Q. Gò Vấp, TP.HCM
2. **Trần Quốc Thương**
67 Đường số 1, Cư Xá Đô Thành, P.4, Q. 3, TP.HCM
3. **Nguyễn Trần Quốc Trung**
C032 Chung cư An Phú, 9612 Hậu Giang, P.11, Q. 6, TP.HCM
4. **Hà Phúc Hoàn**
Nhà 1B ngách 48, ngõ 165, Dương Quảng Hàm, Cầu Giấy, Hà Nội
5. **Huỳnh Trung Tâm**
204 Nguyễn Trung Trực, KP 5, Dương Đông, H. Phú Quốc, Kiên Giang

F. 01 GIẢI VISCOM 1

Ngô Thị Hồng Vân
Phòng 402B, Nhà D4, (Làng QT Thăng Long), Dịch Vọng, Cầu Giấy, Hà Nội

G. 01 GIẢI VISCOM 2

Hà Bạn
Khối 7, Thị Trấn Khâm Đức, H. Phước Sơn, Quảng Nam

H. 01 GIẢI VISCOM 3

Lê Phan Anh Vũ
1 Lê Trọng Tấn, P. Sơn Kỳ, Q. Tân Phú, TP.HCM

I. 01 GIẢI VISCOM 4

Phạm Vũ Anh Trung
Thôn 5, Xã Tân Đức, H. Hàm Tân, Bình Thuận

J. 05 GIẢI VISCOM 5

1. **Nguyễn Đình Xuân Anh**
277/2 Trường Chinh, P.14, Quận Tân Bình, TP.HCM
2. **Trần Văn Khuê**
296 Nguyễn Trãi, P.8, Q. 5, TP.HCM
3. **Chị Tuyết**
126 Nguyễn Thị Minh Khai, Q. 3, TP.HCM
4. **Đinh Quang Thắng**
Phòng 208, khu 11A Chung cư, Dịch Vọng, Cầu Giấy, Hà Nội
5. **Huỳnh Bảo Long**
Bưu Điện Chợ Gành, Hộp thư số 4, H. Phù Cát, Bình Định

K. 05 GIẢI VISCOM 6

1. **Nguyễn Trung Hiếu**
Phòng 201, A3B, Núi Trúc, Ba Đình, Hà Nội
2. **Nguyễn Ngọc Quang**
CTy TNHH 1TV TM - DV Ngôi Sao Kỹ Thuật Số
23/11 Đường D2, P.25, Q. Bình Thạnh, TP.HCM
3. **Đỗ Văn Huy**
P.1606, Tầng 16 Tòa nhà Vietcombank, 198 Trần Quang Khải, Hai Bà Trưng, Hà Nội
4. **Phạm Anh Tuấn**
Nhà 43, ngõ 291, Khương Trung, Thanh Xuân, Hà Nội
5. **Nguyễn Hồng Việt**
402, nhà C3, Khu TT Quân đội Nam Đồng, Nam Đồng, Đống Đa, Hà Nội

L. 02 GIẢI DRAY TEK 1

1. **Hoàng Tiểu Bình**
P.209 Phòng Đào Tạo - ĐHSP Hà Nội, 136 Xuân Thủy, Cầu Giấy, Hà Nội
2. **Trần Hoàng Tú**
50E Đường 33, KP 3, P.Tân Kiểng, Quận 7, TP.HCM

M. 01 GIẢI DRAY TEK 2

Vương Bình Thành
Vi Tính Phú Lâm, 7 Kinh Dương Vương, P.12, Q. 6, TP.HCM

N. 10 GIẢI DRAY TEK 3

1. **Đào Tuấn An**
194/13/5 Phan An, P. Tân Quý, Q. Tân Phú, TP.HCM
2. **Nguyễn Duy Ân**
65 Xô Viết Nghệ Tĩnh, P.17, Q. Bình Thạnh, TP.HCM
3. **Lê Nguyễn Thùy Dương**
29 Võ Trường Toản, P.2, Q. Bình Thạnh, TP.HCM
4. **Nguyễn Hải Xuân Huy**
46 Nguyễn Ngọc Phương,P.19, Q. Bình Thạnh, TP.HCM
5. **Ngô Nguyễn Nam Hòa**
Dai - Ichi Life VN - 364 Cộng Hòa, Tầng 1, Tòa Nhà E-town 3, Q. Tân Bình, TP.HCM
6. **Phạm Huỳnh Long**
39 Lũy Bán Bích (Hương Lộ 14), P.Tân Thới Hòa, Q. Tân Phú, TP.HCM
7. **Hồ Đắc Lộc**
65/645 Nguyễn Văn Nghi, Q. Gò Vấp, TP.HCM
8. **Vũ Thủy Ngân**
Công ty CP Công Nghệ Hệ Thống V
P614 - CT2A Khu chung cư, Mỹ Đình, Từ Liêm, Hà Nội
9. **Cao Thanh Tùng**
Số 20 KTT Viện Quy Hoạch Đất Đai, tổ 59, Trung Kính, Cầu Giấy, Hà Nội
10. **Bùi Điệp Linh**
Công Ty Cổ Phần Kỹ Thuật Ngôi Sao
24 Chu Mạnh Trinh, P.8, TP. Vũng Tàu, Bà Rịa

O. 02 GIẢI KAS

1. **Võ Tấn Phước**
i12 Lương Định Của, Khu phố 1, P. An Phú, Q. 2, TP.HCM
2. **Võ Văn Tỏ**
Chung cư 35-37, 35-37 Bến Chương Dương, Phòng 5F, Q. 1, TP.HCM

P. 21 GIẢI VEV

1. **Dương Quốc An**
104/12 Nguyễn Trãi, Q. 5, TP.HCM
2. **Huỳnh Chí Cang**
199 Hậu Giang, P.5, Q. 6, TP.HCM
3. **Tạ Minh Đạt**
1215 Huỳnh Tấn Phát, P. Phú Thuận, Q. 7, TP.HCM
4. **Lê Anh Hùng**
J3bis Cư Xá Bắc Hải, P.15, Q. 10, TP.HCM
5. **Kim Bảo Huy**
72/1 Lê Văn Sỹ, P.11, Q. Phú Nhuận, TP.HCM
6. **Huỳnh Thế Vinh Hiển**
425/41 Nguyễn Đình Chiểu, P.5, Q. 3, TP.HCM
7. **Phan Thanh Sơn**
24/14A Lê Lai, Phường 03, Q. Gò Vấp, TP.HCM
8. **Lâm Trường Thanh**
29 Lô A Khu Dân Cư Bình Tiên, P.4, Q. 6, TP.HCM
9. **Đỗ Quốc Thắng**
B19/6 Cư Xá Phú Lâm B, P.13, Q. 6, TP.HCM
10. **Nguyễn Ngọc Thi**
137/95 Lê Văn Sỹ, P.13, Q Phú Nhuận, TP.HCM
11. **Trần Đình Thuận**
100/14 Trần Hưng Đạo, Q. 1, TP.HCM
12. **Vũ Nam Thành**
239 Lê Đại Hành, P.13, Q. 11, TP.HCM
13. **Đặng Đình Tiến**
88/2A Đường Số 18, P. Hiệp Bình Chánh, Q. Thủ Đức, TP.HCM
14. **Lê Thị Thu Vân**
Công Ty TNHH Phần Mềm Lữ Hoàn Việt
51-51B-53 Võ Văn Tần, P.6, Q. 3, TP.HCM
15. **Đỗ Thị Hoa**
Trung Tâm Viễn Thông và CNTT - Công Ty Điện Lực III
550 Trưng Nữ Vương, TP. Đà Nẵng, Đà Nẵng
16. **Nguyễn Tuyết Chinh**
Trung tâm FPT – ARENA
264 Đội Cấn, Cống Vị, Ba Đình, Hà Nội
17. **Phạm Trí Dũng**
Công ty CP hoá dầu Petrolimex -tầng 7
195 Khâm Thiên, Đống Đa, Hà Nội
18. **Lê Xuân Đạt**
Phòng 603, Số 299, Cầu Giấy, Cầu Giấy, Hà Nội
19. **Trần Hữu Mai**
P407 nhà 17T7, Trung Hòa, Cầu Giấy, Hà Nội
20. **Văn Tiến Hưng**
12 Đặng Tất, Ba Đình, Hà Nội
21. **Bùi Anh Tuấn**
4 ngõ 62, Nguyễn Hồng, Đống Đa, Hà Nội

Tạp chí TGVT – PC World VN xin chân thành cám ơn Công ty TNHH SX TM & DV VEV, Công ty TNHH KT Tin Học Viễn Thông An Phát, Công ty CP Máy Tính Tấm Nhìn Viscom, Công ty TNHH Âm Thanh Triệu Gia, Công ty TNHH Màu Mây và Công ty TNHH KAS đã tài trợ cho chương trình.

Cám ơn đại diện bạn đọc đã đến tham dự buổi lễ rút thăm tại Tòa soạn Tạp Chí TGVT:

1. Anh Trần Đình Đức
2. Anh Lê Hữu Phúc
3. Anh Nguyễn Hùng Quân
4. Anh Đỗ Văn Quê
5. Anh Huỳnh Hữu Sơn
6. Anh Hồ Hữu Trung

Quy định về việc nhận giải:

- Để hoàn thành thủ tục nhận giải theo quy định của Tạp chí, vui lòng đem theo CMND, bản sao hộ khẩu, thẻ SV/HS (photo hoặc sao y) khi nhận giải thưởng.
- Người trúng giải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.

Thời gian nhận giải *từ ngày* ***01/02/2010*** *đến hết ngày* ***15/03/2010***
(sau thời gian này Tạp chí TGVT – PC World VN toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận).

Thông tin chi tiết vui lòng liên hệ:

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH – PC WORLD VIETNAM
Lầu 4 Toà nhà ITAXA - 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P. 6, Quận 3, TP.HCM
Chị Thảo Uyên – 08-3930 4324 (Ext: 166)
Email: uyenlnt@pcworld.com.vn

Tài trợ bạch kim

Tài trợ bạc

Tài trợ quà tặng

Tên game: Yakuza 4: Successor of the Legend | Thể loại: Hành động | Phát triển: Sega CS1 Team | Phát hành: Sega | Dự kiến phát hành: 18/3/2010 | Hệ máy: PS3

Kẻ kế thừa huyền thoại

Thế giới ngầm của giới xã hội đen luôn mang một sức lôi cuốn đặc biệt với giới giải trí. Người Việt Nam đã nghe và biết những "quý ông" Mafia phương Tây. Còn Yakuza, hay còn được biết đến như một thế lực "ngầm" ở Nhật, tồn tại như một dấu chấm hỏi ít câu trả lời.

Điện ảnh và sách truyện đã khắc họa Yakuza. Còn trong ngành công nghiệp game, Yakuza là dòng game duy nhất khai thác đề tài những tay anh chị Nhật Bản, ăn khách trên thị trường trong lẫn ngoài nước Nhật. Thành công nối tiếp thành công, ngay cả khi phiên bản thứ 3 vẫn chưa ra mắt thị trường phương Tây, tác giả dòng game Yoshihiro Nagoshi vẫn công bố sự ra đời của Yakuza 4 tại hội chợ game Tokyo năm qua. Yakuza 4: Successor of the Legend, sẽ kế thừa gì từ những người tiền nhiệm?

Những mãnh hổ mới?

Trong các câu chuyện lịch sử được lưu truyền trong tổ chức, tổ tiên của Yakuza được khắc họa như các anh hùng thất thế, luôn đứng ra bênh vực những kẻ yếu và dân nghèo. Không đơn giản và đầy thơ mộng như vậy, thế giới ngầm tội phạm lớn nhất xứ hoa anh đào là những cuộc thanh trừng đẫm máu thực thi các âm mưu thủ đoạn giữa giới chính trị hợp tác cùng Yakuza. Trong bộ vét bóng lộn, giày mũi nhọn cùng mái tóc vuốt sáp thơm, anh hùng Kazuma Kiryu đã trở lại. Nhưng lần này anh không đơn độc. Đi cùng anh là tay cớm đen Masayoshi Tanimura, gã vô gia cư cho vay tiền Shun Akiyama và cựu tù nhân phạm tội thảm sát 18 yakuza cùng một lúc Taiga Saejima.

Cả 4 nhân vật đều là nhân vật chính. Nghĩa là Kazuma phen này sẽ được tháp tùng bởi những người anh em dữ dằn không kém gì anh. Hãy tưởng tượng với một nhóm 4 nhân vật chính thì kẻ thù sẽ đông đến mức nào? Câu trả lời là rất đông và "dày" khiến những pha đánh đấm trở nên dữ dội hơn bao giờ hết! Những cuộc phiêu lưu của người chơi trong Yakuza 4 sẽ là những chuỗi câu chuyện đan xen mắt xích, phức

tạp và thú vị. Masayoshi đánh đấm bằng kỹ thuật bẻ khớp và tấn công tử huyệt của giới cảnh sát. Taiga là một con thú của đường phố với sức mạnh quái vật. Shun có lối chiến đấu bằng những cú tung cước nhanh như gió. Định mệnh đã mang họ đến dưới trướng Kazuma. Chắc chắn sự kết hợp của bộ tứ mà mỗi thành viên đều là chiến binh này sẽ mang lại nhiều điều hấp dẫn cho người chơi.

Khu đèn đỏ nóng bỏng Kamurocho

Môi trường hoạt động của nhân vật cũng rộng hơn, đẹp hơn và thật hơn. Phát hành trên hệ máy mới sẽ cho Yakuza 4 hưởng ưu thế đặc biệt về đồ họa. Khung cảnh quận Kamurocho hiện ra đẹp và sống động qua những đoạn phim giới thiệu. Người chơi có thể đặt chân trên đường phố lẫn cả phi thăng trên mái nhà hay lần chui dưới đường cống ngầm, mang lại một chuyển thể hoàn hảo của lối kiến trúc Nhật trên thực tế. Thời tiết thời gian thực là yếu tố mới tô điểm thêm cảnh quan của Y4, người chơi sẽ được ngắm cảnh bình minh rực rỡ hay chiến đấu dưới làn mưa dầm dề ướt đẫm.

Kamurocho là một phiên bản thực tế ảo của phố đèn đỏ Kabukicho tại Tokyo Shinjuki nên người chơi cũng sẽ được giải trí với nhiều mini-game thú vị. Có thể kể ra trò chơi đánh bạc nổi tiếng của Nhật Pachinko, câu cá, đánh bóng bàn, bida, bowling, tắm hơi, "tán tỉnh" 2 cô nàng cùng một lúc và song tấu karaoke. Một điểm rất ấn tượng của Y4 là tất cả các nhân vật, đặc biệt là những cô gái bạn có thể cưa cẩm, đều được lồng tiếng bởi những diễn viên – người mẫu nổi tiếng Nhật Bản để giúp người chơi "vui vẻ" hơn. Hãy tưởng tượng ta sẽ được nghe người mẫu Mizutani, Nozomi, Elena Aihara,…hay Rio thì thầm bên tai, nghe "rung cảm đến tơi lòng".

Dòng game Yakuza đã thể hiện kỹ thuật motion-captured chất lượng cao với lối biểu cảm tinh tế. Ánh mắt, cử chỉ của nhân vật được dàn dựng khéo léo và chi tiết khiến ta có cảm giác đang được xem một bộ phim! Bản Y4 cũng không ngoại lệ. Hy vọng dàn "diễn viên" cả mới lẫn cũ của game sẽ mang đến cho bạn trải nghiệm sâu sắc về thế giới xã hội đen Nhật.

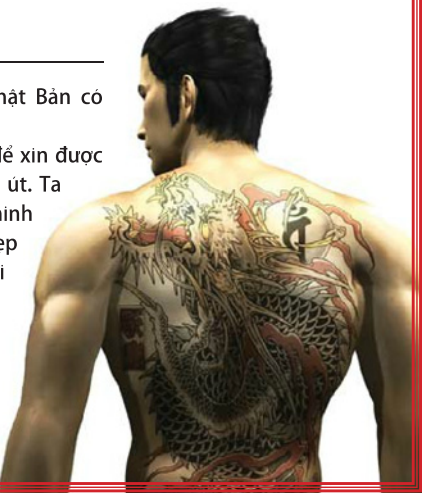
LÃNG PHONG

Yakuza – Tổ chức tội ác đáng sợ

Ý có Cosa Nostra, Mỹ có Mafia, người Trung Hoa có Hội Tam Hoàng, thì Nhật Bản có Yakuza.

Khi một tay anh chị phạm lỗi với bề trên, hắn sẽ cắt đi ngón tay út của mình để xin được tha thứ. Trong ảnh chụp các Yakuza cấp cao nhiều người cũng đã mất ngón tay út. Ta cũng hay thấy những hình xăm khắp người một Yakuza. Chúng được xem như minh chứng cho lòng dũng cảm của một người đàn ông. Bởi để có được những hình đẹp như vẽ trên thân thể như thế, là một quá trình dài và đầy đau đớn. Rồng, hổ, núi hùng vĩ, biển dậy sóng, những hình tượng trưng cho khí phách nam nhân.

Yakuza tự hào là tập hợp "những kẻ bị xã hội ruồng bỏ" và bản thân tên gọi "Yakuza" cũng phản ánh việc tự nhận thức của tổ chức về sự chối bỏ của xã hội. Theo thổ ngữ, "ya" nghĩa là 8, "ku" là 9 và "za" là 3, có tổng là 20 - tổng điểm của xấp bài khiến người chơi thua cuộc trong trò chơi bài Hanafuda ("Bài hoa") của Nhật.



Tên game: Halo: Reach | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Bungie | **Phát hành:** Microsoft Game Studios | **Dự kiến phát hành:** 2010 | **Hệ máy:** Xbox 360

CÂU CHUYỆN SPARTAN

HALO REACH

Halo: Reach được quảng bá là tựa game hay nhất trong năm 2010. Một "vụ nổ" đã được báo trước, nhưng bao nhiêu phần trăm sẽ là thật?

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Bom tấn từ Microsoft

Halo: Reach bắt nguồn từ bộ tiểu thuyết Halo: Fall of Reach của Eric Nylund. Mốc thời gian của game là năm 2552, loài Covenant đã xâm chiếm hầu hết những hành tinh thuộc lãnh địa của loài người, chỉ còn lại hành tinh Reach. Reach trở thành điểm mốc quan trọng. Những chiến binh Spartan còn lại tại hành tinh này có lật ngược được thế cờ? Tại sao Trái Đất mất thế trong cuộc chiến? Đâu là nguồn gốc của những siêu chiến binh Spartan II, của Master Chief? Các mắt xích sự kiện dẫn đến bản Halo đầu tiên sẽ được Halo: Reach trả lời.

Câu chuyện của Spartan III

Nếu Trái Đất là nơi phát triển kinh tế, chính trị và văn hóa của UNSC thì Reach là điểm mốc phát triển quân sự, huấn luyện những thành viên tinh nhuệ nhất của quân đội loài người. Thành viên của chương trình Spartan là những quân nhân được tuyển dụng từ khắp UNSC. Mỗi người trong bọn họ đều là một chiến binh kỳ cựu và mang một ý chí sắt đá, quyết làm đội tiên phong tấn công lẫn hàng phòng thủ cuối cùng của loài người. Để hỗ trợ họ thực hiện nhiệm vụ, Spartan được trang bị công nghệ tối tân nhất của quân đội – áo giáp Mjolnir. Chỉ những người sống sót sau cuộc huấn luyện kinh khủng mới có thể giải phóng tất cả tiềm năng của món vũ khí đặc biệt này.

Điểm ấn tượng nhất của bộ giáp là khả năng tự động phục hồi lớp khiên năng lượng giúp người mặc có thể xông pha trên chiến trường liên tục. Đây là tính năng độc đáo để giữ nhịp game luôn di chuyển mà sau này được nhiều game khác "sáng tạo" lại. Ngoài ra nó còn có thể giúp người mặc nhảy cao, tàng hình, tăng tốc di chuyển trong một quãng thời gian ngắn để thực hiện nhiều kiểu nhiệm vụ đặc biệt khác nhau.

Người chơi sẽ vào vai Noble #6, một "con sói đơn độc" thực thụ với quá khứ phức tạp, nhiều ngóc ngách được nội dung game khai thác. Nhân vật này là tân binh của nhóm Noble, những thành viên khác gồm là CDR Carter-259, LCDR Kat-320, WO Jorge-052, WO Emile-239,

and WO Jun-226. Họ là những Spartan III (Master Chief là Spartan II). Tuy có 6 thành viên nhưng trong tấm poster quảng cáo trò chơi ta chỉ thấy 5 bóng đen xuất hiện. Trên nền hành tinh Reach là hình ảnh một tay to xác cầm súng máy hạng nặng, một nhân vật nữ dáng gọn nhẹ, một Spartan chính giữa, một lính bộ binh cầm dao, cuối cùng là một lính bắn tỉa khụy chân. Vì thế lối chơi của game nhiều khả năng vẫn là tổ hợp tổ đội. Bằng chứng là tấm ảnh cảnh đội trưởng Carter-259 chỉ đạo các thành viên và đoạn trailer anh nói với Noble #6: "Cậu có thể bỏ vụ sói đơn độc lại".

Một đoạn trailer khác dài 44 giây cũng tiết lộ nhiều điều. Nữ Spartan Kat-320 có một cánh tay cơ khí. Đội trưởng Carter-259 tích hợp máy tính nơi cổ tay. "Con sói cô độc" đeo khẩu súng tỉa trên lưng, dắt ngang hông là súng lục. Gã chiến binh Spartan xăm hình đầu lâu đeo một vòng đạn súng phóng lựu trước ngực. Khi cả nhóm di chuyển lên máy bay, người xem còn có thể thấy súng nhắm và shotgun. Đó là những món vũ khí chắc chắn xuất hiện trong game, bên cạnh những needler, plasma... của loài Covenant.

Cùng với Elite, kẻ thù đáng sợ nhất trong bản 3, Halo: Reach còn giới thiệu thêm một mối nguy mới xuất hiện: Skirmisher. Chúng có đầu của khủng long nhưng vô cùng khôn ngoan với kỹ thuật tinh xảo. Số lượng kẻ thù xuất hiện trong cùng một cảnh cũng đã tăng lên một mức ấn tượng, từ 20 lên 40 đơn vị, báo hiệu cuộc chiến sẽ cực kỳ khốc liệt và gay cấn!

Những điểm cần chú ý khác là đồ họa và âm thanh của game sẽ "vẽ" nên một bầu không khí ảm đạm, mờ mịt, căng thẳng, truyền tải sự bại trận của loài người trước kẻ xâm lăng ngoài hành tinh dữ tợn. Mục chơi của game rất có thể sẽ giữ các chế độ chơi phối hợp 2-4 người, cùng chế độ chơi trực tuyến hỗ trợ 16 người. Bản thử nghiệm đầu tiên sẽ bắt đầu vào 28 tháng 4 năm nay trước khi ra mắt vào mùa thu 2010.

LÃNG PHONG

Tên game: Supreme commander 2 | **Thể loại:** Chiến lược | **Phát triển:** Gas Powered Games | **Phát hành:** Square Enix | **Dự kiến phát hành:** 02/03/2010 | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

SUPREME COMMANDER 2

THỐNG LĨNH TÀI BA

Là fan của thể loại chiến lược, chắc hẳn ai trong số chúng ta cũng đã từng "mất ăn mất ngủ" vì tựa game "lừng lẫy" một thời là Total Annihilation - một trò chơi chiến lược với tiết tấu nhanh cùng gameplay lôi cuốn. Và có lẽ không ai trong chúng ta không biết đếtn tên tuổi của Chris Taylor - cha đẻ của Total Annihilation. Chưa dừng lại với những gì đạt được với Total Annihilation, năm 2007 Chris Taylor đã cùng Gas Powered Games tung ra "siêu phẩm" Supreme Commander - game chiến lược được xem là "hậu bối" xứng đáng của Total Annihilation và là game xuất sắc nhất so với các game khác cùng thể loại tại thời điểm bấy giờ. Và vào tháng 3 năm nay, gần 3 năm sau khi ra mắt phần đầu tiên của trò chơi, phiên bản thứ hai với tên gọi Supreme Commander 2 sẽ đến tay người chơi. Được phát hành bởi Square Enix và nhận nhiệm vụ phát triển vẫn là Gas Powered Games, chúng ta cùng chờ xem liệu phần mới nhất này có đáp ứng được sự kỳ vọng của các fan hâm mộ sau quãng thời gian dài chờ đợi hay không.

Supreme Commander 2 (SC2) lấy bối cảnh vào thời điểm 25 năm sau khi kết thúc cuộc chiến trong Supreme Commander : Forged Alliance. Tưởng chừng như việc cùng nhau hợp sức để chống lại binh đoàn Seraphim trong phiên bản trước sẽ khiến cho mối quan hệ của 3 chủng tộc UEF, Cybran và Aeon trở nên tốt đẹp hơn. Tuy nhiên lòng thù hận dân tộc vẫn luôn âm ỉ trong mỗi cá nhân và việc chiến tranh lại bùng nổ thêm một lần nữa là điều không thể tránh khỏi. Có một chi tiết là trong cuộc chiến lần này phe Aeon ở phiên bản trước đã được thay thế bằng Illuminate (chủng tộc có nguồn gốc từ chính Aeon). Các đơn vị lính thuộc mỗi chủng tộc vẫn giữ được nét đặc trưng ở phần trước: phe UEF thiên về sức mạnh trong tấn công nhưng thiếu độ chính xác, Cybran vẫn sử dụng công nghệ tàng hình nhằm chiếm thế thượng phong trong mỗi cuộc chiến, riêng Illuminate trong phiên bản lần này có được ưu thế về xây dựng căn cứ cũng như di chuyển khi áp dụng công nghệ phi trọng lực vào các công trình cũng như quân đội của mình. Tuy nhà phát triển vẫn khá kín tiếng về gameplay của trò chơi nhưng có một điều chắc chắn là mức độ "hoành tráng" của các trận chiến vẫn sẽ không thay đổi. Vẫn sẽ là cuộc chạm trán giữa các đơn vị quân mà con số có thể lên đến hàng ngàn, bản đồ của game vẫn sẽ vô cùng rộng lớn và sẽ là "kỳ tích" nếu như bạn

"cày xới" hết toàn bộ các khu vực trên chiến trường. Sẽ có những đơn vị quân hỗ trợ bạn trong chiến đấu cũng như khi di chuyển như đơn vị ACU (đây là một đơn vị có tính năng đặc biệt khi trong tích tắc sẽ đưa bạn từ nơi này đến nơi khác một cách nhanh chóng). Bên cạnh đó còn có một đơn vị hết sức đặc biệt của chủng tộc Illuminate đó là "mini-experimental", mang trên mình hình dáng của những "experimental" tuy nhiên sức tấn công có phần yếu hơn, bù lại người chơi sẽ có được sự phục vụ của chúng sớm hơn. Việc nâng cấp trong game giờ đây sẽ thông qua "cây kỹ năng" - tech trees, và đội quân của bạn mạnh hay yếu hoàn toàn phụ thuộc vào những quyết định khi lựa chọn những nâng cấp của người chơi.

Trong SC2, energy (năng lượng) và mass (vật liệu) vẫn là 2 nguồn tài nguyên chính phục vụ cho xây dựng cũng như chiến đấu. Tuy nhiên ở phần chơi mới nhất này nhà phát triển đã làm cho hạng mục kinh tế của trò chơi trở nên thật hơn khi người chơi sẽ không còn được mặc sức tạo ra hàng loạt đơn vị quân mà không phải quan tâm đến nguồn tài nguyên của mình nữa. Trái lại khi bạn có ý định thực hiện một công trình hay "xây" lính thì bạn phải liệu xem số tài nguyên hiện có của mình có đủ để trả chi phí "gia công" hay không.

Đồ họa của Supreme Commander 2 vẫn thuộc hàng đỉnh trong số các game chiến lược có mặt trên thị trường hiện nay. Khung cảnh sắc nét, các mô hình nhân vật được thiết kế chi tiết cùng hiệu ứng cháy nổ và đổ bóng ấn tượng, trò chơi hứa hẹn sẽ mang đến cho người chơi những trận chiến "nghẹt thở" tuy nhiên khung hình của game vẫn không bị ảnh hưởng. Đây thật sự là một điểm đáng ghi nhận của nhà phát triển khi chỉ với một chiếc máy có cấu hình tầm trung bạn đã có thể trở thành "thống lĩnh" trên chiến trường "đỉnh cao" này. Song song đó trên bản demo dành cho hệ Xbox 360 nhà phát triển cũng đã tiết lộ một cải tiến hết sức đáng giá dành cho người chơi của hệ console này. Đó là việc giờ đây con trỏ chuột trong phiên bản dành cho Xbox 360 sẽ co dãn được. Điều này đồng nghĩa với việc giờ đây bạn có thể chọn những đơn vị quân hay công trình gần vị trí của con trỏ nhất mà không phải di chuyển con trỏ lên đúng vị trí của công trình đó nữa.

Có rất nhiều yếu tố để làm nên một tựa game chiến lược hay. Và tùy vào cảm nhận của từng người chơi mà ta có thể đánh giá được game đó có thành công hay không. Nhưng với Supreme Commander 2, người viết tin chắc rằng đây sẽ lại là một năm thành công của Chris Taylor và các cộng sự của ông tại Gas Powered Games. Nếu bạn đã từng "ngất ngây" với các trận đánh trong Supreme Commander : Forged Alliance thì Supreme Commander 2 là một tựa game không thể bỏ qua dành cho bạn vào mùa xuân này.

SU SU

Tên game: Calling | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Phát triển:** Hudson | **Phát hành:** Hudson | **Dự kiến phát hành:** 3/2010 | **Hệ máy:** Wii

CALLING

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Cuộc Gọi

Calling được biết đến từ năm 2008 do một số hình ảnh của trò chơi bị tung ra không chính thức khiến các fan hâm mộ thể loại kinh dị như Fatal Frame hay The Grudge rất phấn khích. Tuy nhiên, đến mãi đầu năm nay thì hãng phát triển Hudson mới chịu hé mở chút ít về trò chơi. Được biết, Calling đặt mục tiêu xây dựng tầm cao mới cho thể loại kinh dị bằng hệ thống kiểm soát nhịp thở có thể chôn vùi người chơi vào các cảnh chơi đáng sợ, thể hiện qua góc nhìn người thứ nhất.

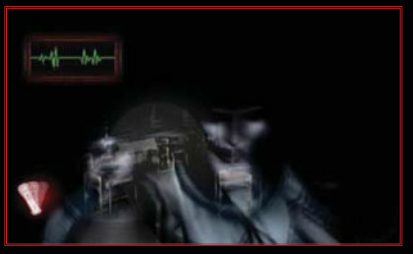
Calling sẽ bắt đầu với việc nhân vật chính Shinichi Suzutani ở trong một căn phòng. Trò chơi sẽ có thêm 1 nhân vật chính là nữ và ở trong tình trang tương tự nhau. Nhờ vào chiếc điện thoại tìm được trong phòng có kết nối đến phòng chat The Black Page, đồng thời tổng hợp thông tin từ các tin nhắn trên màn hình, người chơi lờ mờ nhận ra rằng mình đang ở trong nhà của một người đàn ông lạ. Chiếc điện thoại này khá hữu ích vì có thể tra cứu sổ địa chỉ, chụp ảnh hay gọi đến những nhân vật khác. Trong quá trình chơi, Shinichi cũng sẽ nhận được những cuộc gọi có âm giọng "ma nhát quỷ hù".

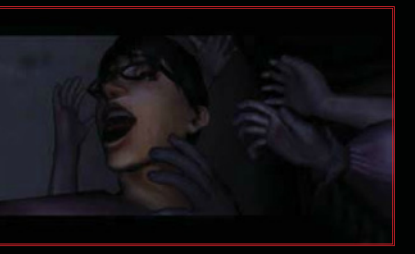
Về cách điều khiển, người chơi sẽ dùng Nunchuk để di chuyển nhân vật và dùng Wii Remote để xoay chuyển góc nhìn. Nhân vật có thể tiếp xúc với những thứ mà con trỏ trở thành bàn tay khi trỏ đến. Mỗi khi nhân vật bước vào vùng thiếu sáng, thanh đo kinh hoàng Horror Meter lại gia tăng, làm nhịp tim đập nhanh và chuyển sang tình trạng "báo động đỏ". Đỉnh điểm của quá trình này sẽ là "game over" bởi khi đó nhân vật đã… chết vì quá sợ hãi. Bóng tối cũng giới hạn những việc mà người chơi có thể làm, một phần là do nó hạn chế khả năng quan sát của nhân vật.

Trong một cảnh chơi thử, để tăng tính bất ngờ của game, nhân vật trong khi di chuyển bị một con ma vồ lấy. Lúc này nếu không kịp làm theo những chỉ dẫn trên màn hình, nhân vật sẽ chết khi thanh đo Horror Meter chuyển sang màu đỏ. Nếu người chơi vùng thoát được sự kềm cặp trên thì con ma sẽ lẩn trốn và tìm cơ hội mới. Điều này cảnh báo thể loại kinh dị không thích hợp với những ai yếu tim, và Calling lại càng không phù hợp.

Nhìn sơ qua thì Calling là một trò chơi kinh dị có nhiều nét mới song cách chiến đấu với ma lại chưa cho thấy sự quyết liệt, căng thẳng. Mặt khác, độ phức tạp của các câu đố cũng chưa được thể hiện rõ nét qua những cảnh chơi thử. Cuộc gọi mang tên Calling sẽ được nối sóng vào tháng 3 năm nay.

BÁCH HOA





BÁM VỮNG ĐƯỜNG ĐUA CÙNG REAL DRIFT RACING HANDLE

Với mức giá chỉ nằm trong phân khúc phổ thông nhưng ấn tượng đầu tiên của Real Drift Racing Handle (RDRH) đến từ nhà sản xuất Gammac xứ sở Kim Chi chính là thiết kế ngoài khá chắc chắn theo kiểu các xe đua công thức một và được phủ da gần như toàn bộ phần tay cầm. Điểm hấp dẫn khác của sản phẩm này chính là khả năng tương thích với cả PC, PS3 và PS2 thông qua kết nối USB và cổng game pad của PS2. Ngoài ra, nó cũng hỗ trợ tính năng rung phản hồi sáng giá vốn được nhiều tay đua ưa chuộng hiện nay.

Bộ tay lái ngoài cụm phím D-pad, nút analog, và nút điều chỉnh độ nhạy của vô lăng (Sensitive Dial) còn có thêm 12 phím bấm để các game thủ dễ dàng thiết lập theo ý thích của mình. Tuy nhiên nếu cảm thấy bối rối với quá nhiều phím bấm thì bạn cùng đừng quá lắng lo bởi trong tài liệu đính kèm, nhà sản xuất đã rất cẩn thận khi diễn giải khá chi tiết công dụng, vị trí cũng như tên gọi của từng nút bấm ứng với từng hệ máy khi sử dụng. Trên bộ tay lái còn có thêm cần số giúp việc thao tác trở nên dễ dàng và giống thật hơn. Tuy nhiên do không được phủ da nên chiếc cần số này trông khá thô. Bên dưới của bộ tay lái là ba miếng hít bằng cao su giúp sản phẩm có thể dễ dàng bám chặt với bề mặt tiếp xúc. Nếu vẫn chưa an tâm với độ bám của bộ tay lái bạn có thể sử dụng thêm miếng ngàm chữ C đi kèm để cố định tốt hơn với bề mặt tiếp xúc.

Bàn đạp của sản phẩm được kết nối trực tiếp với bộ tay lái qua cổng RJ-11 nên các game thủ không cần phải tốn thêm một cổng USB khi thiết lập toàn bộ hệ thống. Thiết kế của phần này nhìn chung đơn giản nhưng tạo cảm giác thuận tiện cho các game thủ mỗi khi đạp ga nhả thắng nhờ thiết kế vừa đủ lớn.

Thử nghiệm RDRH với Gran Turismo 5 Prologue một trong những game mô phỏng lái hay nhất trên PS3 hiện nay, sản phẩm tỏ ra hoạt động khá hiệu quả. Các khúc cua trong game đều được thực hiện khá trơn tru nhờ vào lớp da phủ quanh vô lăng tạo cảm giác thoải mái. Chuyển sang game Burn Out Pradise (phiên bản PS3), người viết buộc phải thiết lập lại phím bấm do RDRH thiết kế khuyết mất phím R2 nên không thể tham gia những sự kiện trong game. Tuy nhiên sau khi thiết lập lại, mọi thứ đều diễn ra ổn định. Hệ thống rung phản hồi lúc này bắt đầu phát huy tác dụng của mình khi tái hiện các pha va chạm, tăng tốc trong game rất ấn tượng.

Game cuối cùng trong phần thử nghiệm là Need for Speed: Shift trên nền Windows 7. Dù không tiến hành cài đặt driver kèm theo (do driver này vẫn chưa hỗ trợ Windows 7) nhưng RDRH vẫn được hệ điều hành này nhận dạng là một tay lái. Tuy nhiên, do không nằm trong danh sách vô lăng hỗ trợ của trò chơi này nên các game thủ buộc phải thiết lập lại nút đồng thời không thể thưởng thức được tính năng rung. Việc này khiến cảm giác hòa mình vào các đường đua trong game bị sụt giảm phần nào dù vai trò bẻ lái, gạt cần số, nhấn, nhả gas đều được RDRH giải quyết rất ổn định.

Nhìn chung với giá bán thuộc hàng bình dân trong danh sách các vô lăng trên thị trường hiện nay những gì mà RDRH mang lại rất đáng để các game thủ đam mê tốc độ có hầu bao hẹp quan tâm.

Giá tham khảo: 1,4 triệu đồng.

NGỌC NHI

LIÊN HỆ: **Halo Shop.** 82 Pateur, P.Bến Nghé, Q.1, Tp. HCM.
ĐT: (8) 3914 1494 - 3821 8361.

Đồ họa tích hợp trong bộ xử lý Clarkdale

KẾ THỪA NHỮNG ƯU ĐIỂM CỦA DÒNG LYNNFIELD (CORE i5, CORE i7 4 NHÂN) VỚI CHIPSET CẦU BẮC ĐÃ ĐƯỢC TÍCH HỢP VÀO BỘ XỬ LÝ (BXL), DÒNG CLARKDALE CỦA INTEL TIẾP TỤC TÍCH HỢP THÊM MỘT NHÂN XỬ LÝ ĐỒ HỌA KHÁ MẠNH, GIÚP TIẾT KIỆM ĐIỆN VÀ CHI PHÍ (CHO CARD ĐỒ HỌA RỜI). CHẮC HẲN LÀ BẠN MUỐN BIẾT KHẢ NĂNG CỦA CHIP ĐỒ HỌA TÍCH HỢP NÀY TỚI ĐÂU. NÀO HÃY CÙNG TEST LAB TRẢI NGHIỆM HIỆU NĂNG THỰC TẾ CỦA CHIP ĐỒ HỌA NÀY TRÊN BXL INTEL CORE i5-661.

Test Lab xây dựng hệ thống thử nghiệm gồm BMC Intel DH55TC, BXL Intel Core i5-661, bộ nhớ Corsair 2x1GB DDR3 1333 MHz, đồ họa tích hợp Intel GMA HD (trong BXL), ổ cứng 250GB và hệ điều hành Windows 7 Utimate 32bit. Đầu tiên Test Lab thử với một vài game trực tuyến như Kiếm Thế Thiên Long Bát Bộ, Thế Giới Hoàn Mỹ cùng game đấu mạng cục bộ (LAN) Warcraft III, kết quả hệ thống dễ dàng chạy trơn tru các game; riêng game Kiếm Thế có hỗ trợ sẵn tính năng mở nhiều tài khoản cùng lúc nên Test Lab đã tiến hành chạy cùng lúc 6 tài khoản và hệ thống vẫn chạy dễ dàng. Test Lab tiếp tục cho hệ thống đối đầu cùng các game tương đối nặng ký là Red Alert 3, Street Fighter IV thì hệ thống chỉ có thể chạy được với tốc độ vừa đủ 30 khung hình/ giây khi Test Lab thiết lập các thông số đồ họa ở mức thấp nhất và độ phân giải game cũng ở mức khá thấp (Street Fighter IV 1024x768 và Red Alert 3 là 800x600). Tiếp tục với Crysis Warhead thì hệ thống "đầu hàng".

Test Lab cũng cho hệ thống đối đầu cùng công cụ 3DMark06 quen thuộc và hệ thống đã đạt một điểm số khá cao là 1980 điểm. Tuy chưa thể sánh với các card đồ họa cao cấp nhưng điểm số này đã có cải thiện rất nhiều so với hệ thống chạy đồ họa Intel GMA 4500 trước đây (thường <1100). Việc giải trí với các phim chuẩn Full HD 1080p cũng hoàn toàn đơn giản với hệ thống này. Bạn có thể xem và "tua" phim tới lui dễ dàng. Hệ thống cũng kết thúc nhanh 3 phép thử đồ họa trong WorldBench 6 là Adobe Photoshop CS2 – 369 giây, Autodesk 3ds max 8.0 SP-3 (DirectX) – 342 giây và Autodesk 3ds max 8.0 SP-3 (Rendering) -343 giây).

Kết luận

Đồ họa tích hợp mới Intel GMA HD trên BXL mới Intel Core i5-661 tuy chưa thể sánh bằng các card đồ họa trung và cao cấp nhưng vẫn có thể giúp bạn giải trí tốt với các bộ phim độ nét cao, xử lý ảnh Photoshop, chơi tốt hầu hết các game trực tuyến hiện nay cũng như chơi một số game offline không quá nặng.

Giá Core i5-661: 3.973.000 đồng, bảo hành 3 năm

Phần chi tiết kỹ thuật và đánh giá hiệu năng tổng thể tham khảo bài Clarkdale tích hợp đồ họa trên seri A (ID: A1001_36).

KHẢI HUỲNH

LIÊN HỆ: **Intel Việt Nam**

Đơn giản, lướt êm

Lexma LK7550

Lexma LK6430

Lexma LK100

Lexma LK7550, LK6430

Thiết kế đơn giản, sử dụng tông đen mạnh mẽ cùng các góc cạnh được bo tròn thêm phần "duyên dáng". Cả 2 bàn phím là lựa chọn thích hợp cho người dùng văn phòng và gia đình.

Bàn phím hỗ trợ giao tiếp USB 2.0, tương thích với HĐH Windows 7/Vista/XP/2000. Bạn chỉ việc kết nối bàn phím với máy tính và để hệ thống nhận dạng thiết bị ngoại vi mới trước khi sử dụng. Cả 2 được thiết kế theo chuẩn IBM/Windows, tuy nhiên vị trí nhóm phím Home, End, Insert, Delete, Page Up, Page Down thường dùng trong các ứng dụng văn phòng được sắp xếp lại, người dùng cần có thời gian làm quen để sử dụng tốt hơn. LK7550 có thêm nhóm phím giải trí đa phương tiện, khởi chạy trình duyệt web và email để tăng tính tiện dụng cho người dùng. Lexma cho biết, phím nhấn được thiết kế 'siêu bền", có tuổi thọ đến 10 triệu lần, bạn đọc tha hồ hành động trong thể loại game "chặt chém" (hack and slash). Ngoài ra, bên dưới các phím nhấn có thêm 1 "sàn bê tông" nhựa, tăng cường khả năng chống thấm nước và bám bụi. Người dùng sẽ thoải mái hơn khi muốn thưởng thức trà, café khi làm việc cũng như có thể vệ sinh dễ dàng khi bụi bẩn. Lưu ý là cách thiết kế này không cho phép người dùng nhúng toàn bộ bàn phím vào nước để rửa.

Thử nghiệm trên máy tính cài đặt HĐH Windows 7 Professional cho thấy 2 bàn phím hoạt động êm, phím nhấn có độ nhám tạo cảm giác chắc chắn, không gây ồn ào cả khi "lướt" trên bàn phím. Các phím chức năng hoạt động tốt không cần cài đặt trình điều khiển. Tuy nhiên trên thực tế, các phím chức năng này thường ít được người dùng "đụng" đến. Kích thước các phím nhấn của LK7550 khá lớn, thích hợp cho người dùng có cỡ tay lớn trong khi LK6430 phù hợp hơn với người dùng có cỡ tay nhỏ nhắn. Lexma LK7550 giá 143.000 đồng, LK6430 giá 124.000 đồng. Bảo hành 12 tháng.

Lexma KP100

Bàn phím số (Numeric Keypad) Lexma KP100 là lựa chọn thích hợp cho "dân tài chính" trong việc nhập số liệu hoặc để nhảy AU (Audition) trên máy tính xách tay (MTXT). KP100 có thiết kế đơn giản, khoác bộ cánh tông đen, sử dụng giao tiếp USB kết nối với máy tính. Ngoài các phím số và phím dấu (cộng, trừ, nhân, chia), KP100 có thêm phím số "00" và "backspace", giúp việc nhập liệu nhanh chóng, thuận tiện hơn. Ngoài ra, việc kết hợp nhuần nhuyễn giữa chế độ nhập số và ký tự (thông qua phím Num Lock) để di chuyển trỏ chuột, giúp bạn thao tác nhanh hơn trong nội dung văn bản đang làm việc và cũng không cần "đụng" đến chuột.

Lexma KP100 hoạt động khá êm, kích thước các phím tương đương với bàn phím chuẩn, tạo sự thoải mái khi sử dụng. Bàn phím còn bổ sung 2 cổng USB, giúp MTXT kết nối với nhiều thiết bị ngoại vi hơn. Giá 190.000 đồng. Bảo hành 12 tháng.

TRUNG DOÃN

LIÊN HỆ: **Mai Khanh.** 14 Huỳnh Khương Ninh, P. Đa Kao, Q.1, Tp. HCM. ĐT: (8) 3820 6072.

CHƠI GAME THỜI 3G

CUỐI 2009 VÀ ĐẦU 2010, THỊ TRƯỜNG VIỄN THÔNG NỞ RỘ CÁC GIẢI PHÁP KẾT NỐI INTERNET 3G. "THẦN DÂN" CỦA CÁC THẾ GIỚI ẢO CÓ THÊM LỰA CHỌN ĐỂ KẾT NỐI CHỈ BẰNG MỘT CHIẾC SIM HAY DÙNG ĐIỆN THOẠI DI ĐỘNG HOẶC MODEM USB GẮN SIM.

Ngày Chủ Nhật, bang hội game của bạn dự định sẽ thể hiện một trận công thành chiến "ra trò", nhưng trường của bạn lại đang tổ chức hội trại tại công viên Tao Đàn. Bạn vừa không muốn bỏ các chiến hữu đơn thân độc mã giữa chiến trường cũng như không muốn bỏ lỡ cơ hội giao lưu với bạn bè toàn trường. Vậy phải làm sao đây?

Trước đây để chơi game trực tuyến, bạn chỉ có thể ngồi ở nhà hoặc vào các tiệm game Internet. Từ khi Wi-Fi nở rộ như hoa mai ngày Tết, với một máy tính xách tay vừa vừa, bạn đã có thể cùng các chiến hữu của mình thực hiện cuộc chinh phục ngay tại một quán ca-fê Wi-Fi. Tuy vậy bạn vẫn cảm thấy bị bó buộc trong một không gian khép kín. Bạn mong một ngày nào đó, bạn có thể vừa thực hiện những điệu nhảy cuồng nhiệt trong Audition, vừa hóng gió trời bên dưới những tán cây cổ thụ hay trên các cao nguyên xanh...

Và ngày đó đã đến, Internet 3G có thể giúp bạn truy cập Internet dễ dàng ở mọi nơi. Với balô trên vai, bạn có thể cùng các chiến hữu của mình sát cánh bên nhau hành tẩu giang hồ và làm nên những kỳ tích lẫy lừng. Nếu máy tính xách tay của bạn hỗ trợ khe gắn SIM thì bạn chỉ cần mua một chiếc SIM điện thoại, đăng ký gói dịch vụ là có thể bước vào thế giới game online. Còn không, bạn có thể sắm một chiếc modem USB Internet 3G, đơn giản cắm vào cổng USB máy tính. Nếu bạn đang dùng một máy điện thoại hỗ trợ 3G, thì hãy biến nó thành modem Internet. Tuy nhiên, việc cấu hình đòi hỏi bạn cần một chút khéo léo. Nếu bạn muốn chia sẻ kết nối Internet 3G cho nhiều người dùng, thì bộ dẫn CNet CWR-935M, Edimax 3G-6200n,... là các thiết bị bạn cần trang bị thêm.

Về cước Internet 3G, bạn có thể lựa chọn nhiều gói cước linh hoạt (theo lưu lượng, theo ngày hoặc trọn gói theo tháng) từ các nhà cung cấp dịch vụ như: Vinaphone, MobiFone, Viettel,... Xem thêm thông tin tại *http://3g.vinaphone.com.vn, http://mobifone3g.com.vn, http://3g.viettel.com.vn*.

Hiện nay tốc độ truy cập Internet qua mạng 3G khá tốt - tương đương hoặc thậm chí nhỉnh hơn ADSL gói 1024/512 Kbps. Qua thử nghiệm với kết nối Internet 3G của Vinaphone, các game như Audition, Võ Lâm Truyền Kỳ, Special Force, Fifa Online chạy khá trơn tru, thỉnh thoảng bị "lắc" đôi chút.

CIMCOM WIRELESS 3,5G HSPA DATA CARD:
HỖ TRỢ INTERNET 3G

Với nhiều gói cước Internet di động (Mobile Internet) từ ba nhà cung cấp viễn thông lớn hiện nay là Vinaphone, MobileFone và Viettel để khách hàng có thuê bao trả trước lẫn trả sau có thể tùy chọn từ trọn gói 1 ngày, 1 tuần đến 30 ngày tính theo lưu lượng sử dụng hoặc không nhưng đơn giá ở mức chấp nhận được (chỉ dao động trong khoảng trên dưới 300.000/tháng). Mặt khác, khi sử dụng dịch vụ Internet di động, bạn còn có thể chủ động được rất nhiều thứ như địa điểm sử dụng, bảo mật được thông tin cá nhân, công việc của mình…nên có thể nói những tiện ích mà dịch vụ này mang lại cho người sử dụng rất đáng quan tâm.

Modem không dây của CIMCOM có kích thước khá nhỏ gọn, chỉ lớn hơn chiếc USB lưu trữ thông thường khoảng 1/3. Toàn thân của thiết bị được phủ một lớp nhựa bóng màu trắng được viền cam nên nhìn khá bắt mắt. Nắp của thiết bị được giữ với thân bằng một sợi dây màu cam có tác dụng tránh thất lạc trong suốt quá trình sử dụng. Cách thức hoạt động của thiết bị cũng khá đơn giản, bạn chỉ cần bỏ SIM điện thoại đã được hoạt dịch vụ Internet di động (lưu ý là bạn phải đăng ký GPRS trước khi kích hoạt dịch vụ này) vào bên trong thân thiết bị sau đó kết nối nó với PC hoặc Laptop thông qua cổng USB. Khi được kết nối, thiết bị sẽ tự động cài đặt trình điều khiển, sau đó người dùng chỉ cần thiết lập thông số phù hợp với mạng dịch vụ mà mình sẽ sử dụng là thiết bị có thể hoạt động. Điều thú vị là thiết bị này có thể tương thích hoàn toàn với bất kỳ SIM điện thoại nào đã được kích hoạt 3G của bất kỳ nhà cung cấp dịch vụ nào chứ không như một số sản phẩm khác đang có mặt trên thị trường.

Thử nghiệm sơ bộ CIMCOM Wireless Modem 3.5G HSPA Data Card khi sử dụng dịch vụ Internet di động của Vinaphone qua các game online ăn khách hiện nay như Kiếm Thế, Võ Lâm Truyền Kỳ chất lượng đường truyền được đảm bảo khá tốt. Tuy nhiên khi dợt qua các trò chơi đòi hỏi băng thông cao và ổn định như Đột Kích, Biệt Đội Thần Tốc thì hiện tượng "lag" bắt xuất hiện. Trong giờ cao điểm, ping khi chơi Đột Kích có thể lên tới 1000! Thực hiện bài test đường truyền trên trang http://www.speedtest.net kết quả thu được của thiết bị là tốc độ tải về (Download) 1.7 Mb/s tốc độ tải lên (Upload) 0,27 Mb/s. Ngoài khả năng kết nối Internet di động, thiết bị này có cho phép người sử dụng nhắn tin với bất kỳ thuê bao di động nào thông qua phần mềm nhắn tin tích hợp trong bộ phần mềm kết nối Internet.

Hiện tại giá bán của sản phẩm trên thị trường hiện nay giao động trong khoảng 1,3 triệu đồng.

TUẤN TRẦN - ANH TUẤN

LIÊN HỆ: **Công ty TNHH MTV TM-DV Tin Học Hiệp Khanh** 0004 16 C chung cư Phạm Viết Chánh F19 Quận Bình Thạnh. ĐT: 35.141.269. http://www.muaban3g.com

MÀN HÌNH IZ3D ĐỜI 2007 TRÊN WINDOWS 7

NĂM 2007, IZ3D ĐÃ TRÌNH LÀNG MÀN HÌNH 3 CHIỀU (3D) ĐẦU TIÊN CHO GAME THỦ. ĐẾN NAY, CÁC LOẠI MÀN HÌNH 3D NÀY VẪN CHƯA ĐƯỢC BÁN CHÍNH THỨC TẠI VIỆT NAM. NHƯNG CÓ LẼ VẪN CHƯA QUÁ TRỄ ĐỂ GIỚI THIỆU BẠN ĐỌC KĨ THUẬT 3D CỦA MÀN HÌNH IZ3D

Công nghệ 3D mà IZ3D sử dụng là dùng 2 tấm nền LCD riêng (trước và sau). Khi kết hợp 2 tấm hình ghi nhận từ LCD, mắt và não sẽ tái tạo thành hình ảnh 3D. Kĩ thuật này tương tự việc dùng 2 máy chiếu thông qua thấu kính để chiếu chồng lên nhau tạo ra hình ảnh 3D. Vì vậy, màn hình này yêu cầu người dùng phải đeo kính phân cực để xem, loại Linear Polarized. Lưu ý: kính phân cực có 2 loại Linear Polarized và Circular Polarized. Phải dùng đúng loại mới xem được. (Một loại màn hình 3D khác là Zalman 3D của Hàn Quốc dùng kính Circular Polarized). Sản phẩm đi kèm 2 kính 3D thời trang và 1 tròng kính dùng gắn lên kính cận.

Khi vào game, thông qua kính phân cực, mắt trái sẽ tiếp nhận hình ảnh từ tấm nền phía trước (front), trong khi mắt phải sẽ thấy tấm nền phía sau (back). Khi cùng xem bằng 2 mắt sẽ tạo ra hình ảnh 3D. Nếu bạn sở hữu màn hình này, bạn có thể làm 1 chuyện khác thường: đeo kính và thao tác với hình ảnh hiển thị trên màn hình phía sau; khi đó màn hình trước có thể tắt và nếu ai không biết bạn đang dùng màn hình 3D sẽ rất ngạc nhiên không hiểu bạn đang làm gì với cái màn hình đang tắt đấy.

Việc lắp đặt cũng khá đơn giản, vì màn hình này dùng 2 tấm nền LCD nên đòi hỏi phải phải cắm cả 2 cáp tín hiệu vào cùng 1 card màn hình. Do đó, bạn cần có loại card có khả năng xuất hình ra 2 cổng DVI hoặc VGA kết hợp DVI. Windows sẽ nhận 2 màn hình (IZ3D Front và IZ3D Back). Do màn hình được sản xuất từ 2007 nên TGG đã tải thêm trình điều khiển (driver) dành cho Windows 7 trên website www.iz3d.com.

Trên màn hình này, bạn có thể thiết lập các hình nền theo chuẩn "side by side" của công nghệ 3D. Dĩ nhiên, bạn phải đeo kính mới thấy hình 3D; còn nếu gỡ kính ra, hình ảnh hiển thị sẽ nhạt nhòa.

Khi chơi game 3D, hệ thống sẽ tự động phát hiện hoặc được bạn yêu cầu chạy/tắt chế độ 3D. Để chơi được game 3D đúng nghĩa, bạn cần phải cân hình hình ảnh bằng các phím tắt trong các giai đoạn mới chơi. Hệ thống có chương trình hướng dẫn khá cụ thể để bạn dễ dàng cân chỉnh dựa vào nhân vật 3D ngay trước mặt hay các mái nhà xa xa sau lưng nhân vật. Dĩ nhiên, còn phải tuỳ vào game có được hỗ trợ 3D hay không; bạn nên tham khảo danh sách game 3D được IZ3D hỗ trợ.

Màn hình phân cực khi xem phim 3D sẽ đầy đủ màu sắc, giảm thiểu hiện tượng nhức mắt, hiệu ứng đẹp so với việc chơi game bằng kính xanh đỏ. Hiện trên thị trường có bán một số card màn hình sử dụng công nghệ của Nvidia và thường được tặng kèm 1 kính 3D xanh đỏ. Tuy nhiên, màu sắc do kính này thể hiện không chân thực và dễ bị ảnh hưởng bởi nguồn sáng bên ngoài (đèn neon chẳng hạn) và gây nhức mắt nếu đeo lâu. Dù sao kính xanh đỏ cũng chỉ là bước nhập môn của thế giới 3D. Trong khi đó, màn hình IZ3D là giải pháp "đáng đồng tiền bát gạo" với giá chỉ xấp xỉ màn hình LCD thông thường (loại 19-22") mà lại có thể chơi 3D bằng kính phân cực mua thêm khá rẻ (dưới 200.000 đồng). Giải pháp này cho phép nhiều người cùng chơi 3D, khá tiết kiệm nếu so với giải pháp 3D Vision của Nvidia (muốn có thêm người cùng chơi phải có thêm kính với giá gần 200USD). Về chất lượng hình ảnh, kính Nvidia Stereoscopic 3D Vision (xem bài viết đã đăng trên TGG số tháng 2/2010) khi kết hợp với màn hình 120Hz cho hình ảnh 3D đẹp và chuẩn hơn, ít phải chỉnh so với IZ3D.

KHAI TÂM

HÒA CÙNG THIÊN NHIÊN

CLC TC004

Mang đến sự tiện dụng cho người dùng thường xuyên đi công tác hoặc cho những chuyến phiêu lưu, khám phá thiên nhiên. CLC TC004, CLC SB018 và CLC TC102 cùng sử dụng năng lượng mặt trời để sạc/cấp nguồn cho các thiết bị di động như ĐTDĐ, PDA, MP3, MP4, máy ảnh số và cả máy tính xách tay (MTXT). Các bộ sạc hoạt động dựa trên hiệu ứng quang điện, pin năng lượng mặt trời (chứa các diod p-n) sẽ chuyển đổi năng lượng nhận được từ mặt trời thành điện năng, giúp bạn chia sẻ, giữ liên lạc với bạn bè, người thân trong môi trường thiên nhiên hoặc ở những nơi lưới điện chưa kéo đến. Lưu ý là các sản phẩm này "kỵ" nước và "ngại" va đập trong quá trình sử dụng. Ngoài ra, tài liệu hướng dẫn và cả các phụ kiện này không được đánh số hoặc sử dụng mã màu để quy định, gây khó khăn cho người dùng khi chọn phụ kiện tương ứng với mỗi thiết bị đang dùng.

CLC TC004

Thiết kế nhỏ gọn, tiện dụng cho người dùng thường xuyên di chuyển. Bộ sạc thiết bị di động có kích thước 95x63x14mm, tương đương với chiếc điện thoại di động và chỉ nặng 76g. Bộ sạc bao gồm 1 tấm pin năng lượng mặt trời, 1 pin polymer Li-ion dung lượng 1.300mAh và phụ kiện, đầu cắm rời đi kèm được thiết kế tương thích với các thiết bị di động như ĐTDĐ, PDA, MP3, MP4, máy ảnh số… Điện áp đầu ra cấp cho các thiết bị di động là 5,5V. Đèn LED với 2 màu đỏ và xanh hiển thị trạng thái hoạt động. Ngoài ra, thiết bị còn có thêm 1 đèn LED với ánh sáng trắng, thích hợp cho những chuyến dã ngoại qua đêm. Giá 380.000 đồng. Bảo hành 6 tháng.

CLC SB018

CLC SB018 cung cấp giải pháp "2 trong 1" khi kết hợp giữa balô và bộ sạc thiết bị di động năng lượng mặt trời. Trong đó, tấm pin năng lượng mặt trời kích thước 110x80mm được "đính" vào mặt ngoài balô và bộ sạc tích hợp pin polymer Li-ion dung lượng 900mAh. Như vậy, bạn có thể nghe nghe nhạc "miệt mài" khi rong ruổi trên những quãng đường dài mà không sợ hết pin. Balô có thiết kế đơn giản, làm từ chất liệu vải nylon không thấm nước. Các phụ kiện đi kèm gồm 2 cáp và 7 đầu cắm rời được thiết kế tương thích với các thiết bị di động như ĐTDĐ, PDA, MP3, MP4, máy ảnh số… Bộ sạc cũng có thêm 1 đèn LED với ánh sáng trắng dịu cho những chuyến dã ngoại qua đêm. Giá 580.000 đồng. Bảo hành 6 tháng.

CLC TC102

CLC TC102 có kích thước khá lớn (250x100x35mm) và nặng khoảng 490 g, được làm từ nhựa ABS và vật liệu chống cháy. Thiết kế gọn đẹp, sử dụng tông đen bóng bẩy, mặt trên gồm 1 tấm pin năng lượng mặt trời và hệ thống đèn LED hiển thị mức dung lượng pin. CLC TC102 trang bị pin polymer Li-ion dung lượng đến 12.000mAh để "chứa" điện năng nhận được sau khi chuyển hóa. Phụ kiện và các đầu cắm rời đi kèm được thiết kế tương thích với các thiết bị di động như ĐTDĐ, PDA, MP3, MP4, máy ảnh số… Ngoài 2 cổng USB (chuẩn A và mini) điện áp đầu ra 5V và 5,5V cho các thiết bị di động, bộ sạc còn có 5 ngõ cấp nguồn với điện áp đầu ra từ 6 - 19V (6V, 9V, 11,1V, 16V và 19V) tương thích với hầu hết với các thương hiệu MTXT hiện đang có mặt trên thị trường.

Thử nghiệm thực tế với MTXT Sony PCG-V505BC (điện áp đầu vào 16V) trong môi trường văn phòng cho thấy CLC TC102 có thể sạc lại khoảng 30% pin, tương đương với thời gian sử dụng máy tính khoảng 1h14p). Nếu sử dụng máy tính trong môi trường thiên nhiên dưới ánh sáng mặt trời, bạn có thể sử dụng máy tính lâu hơn. Sản phẩm có giá 2.850.000 đồng. Bảo hành 6 tháng.

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ

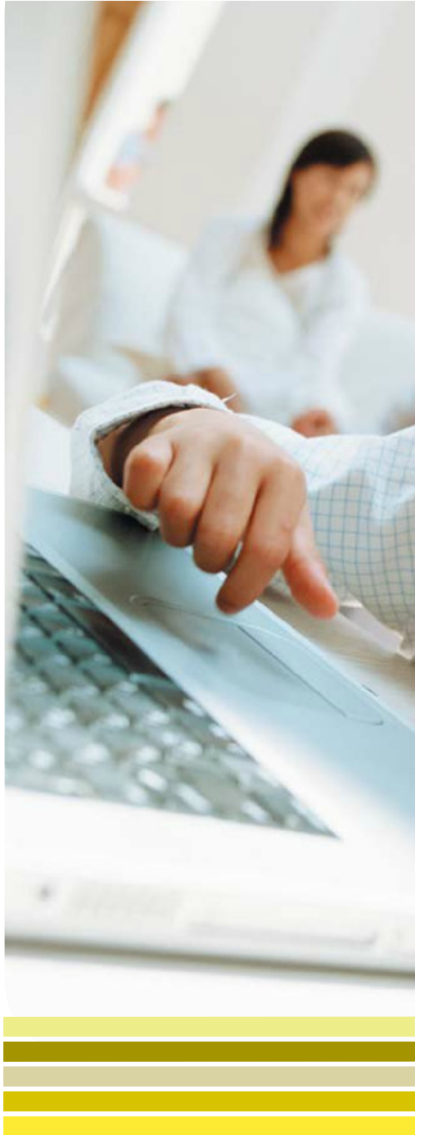
Cửu Long. 3/31 Bình Giã, P.12, Q. Tân Bình, TP.HCM. ĐT: (8) 3810 8899

CLC TC102

CLC SB018

THỬ NGHIỆM

NÓI SAO CHO CON CHỊU NGHE



Đã có khá nhiều thông tin về những ứng xử tiêu cực liên quan đến game. Phần lớn những ứng xử tiêu cực này rơi vào lứa tuổi vị thành niên. Vậy thì tại game hay tại tuổi, hay còn tại điều gì nữa? Điều chắc chắn là "Tại anh, tại ả. Tại cả ... ba bên". Vậy nên để thấu hiểu và có thể tạo được ảnh hưởng với trẻ, giúp trẻ học và chơi hợp lý, các bậc cha mẹ cần biết thêm về những đặc điểm của lứa tuổi này.

Tuổi vị thành niên

Vị thành niên được tổ chức Y tế Thế giới (WHO) định nghĩa là độ tuổi từ 10 đến 19, và là giai đoạn phức tạp nhất trong suốt quá trình phát triển của con người. Bởi vì đây chính là giai đoạn hình thành nhân cách, hình thành nền tảng của các giá trị đạo đức và các quan điểm xã hội. Vị thành niên bắt đầu suy ngẫm, bắt đầu tìm hiểu cặn kẽ về các mối quan hệ của bản thân với xung quanh, giữa những người xung quanh với nhau, thái độ của những người xung quanh với bản thân, với những người khác, với truyền thống, với văn hoá…

Chính trong thời kỳ này, các bậc cha mẹ bỗng cảm thấy con trẻ của mình tự nhiên trở nên ngang bướng, hầu như không nghe lời dạy dỗ của người lớn, luôn luôn cãi lại cha mẹ. Người lớn chúng ta nhiều lúc muốn "bó tay" với những câu hỏi: làm sao, thế nào bây giờ? Cho phép con ra đường phố đi chơi với bạn bè để hạn chế thời gian ngồi bên máy vi tính thì làm thế nào để chúng không bị ảnh hưởng của những hiện tượng tiêu cực bên ngoài, làm thế nào tránh được bạn bè xấu? Nhốt ở nhà để không bị bạn bè rủ rê, lôi kéo thì làm thế nào để không rơi vào ảnh hưởng của cơn bão game? Làm thế nào để trẻ không cảm thấy bị cấm cản, ép buộc, để giữ được sự tin yêu và gắn bó của con cái?

Nên tìm hiểu con cái

Câu trả lời khá là đơn giản: Hãy bắt đầu từ chính bản thân mình. Hãy nhìn lại xem mình đã thực sự hiểu thế giới nội tâm của con mình chưa, đã thực sự đối xử với con một cách tôn trọng chưa, đã hiểu bạn bè của con chưa, đã thông cảm với những hứng thú, đam mê của chúng chưa, đã dành đủ thời gian để trò chuyện, trao đổi với con mình chưa? Nếu câu trả lời là chưa thì việc các bậc cha mẹ cần làm là thay đổi cách suy nghĩ và vai trò của mình, bắt đầu bằng việc tìm hiểu xem bước vào tuổi vị thanh niên, trẻ có những thay đổi như thế nào và đối diện với những thử thách ra sao trong cuộc sống tinh thần:

- Bước vào tuổi này, cơ thể cũng như tính khí trẻ có sự thay đổi lớn. Trẻ đứng trước việc phải lựa chọn phong cách riêng trong ứng xử, giao tiếp, tạo dựng văn hoá riêng. Trẻ bắt đầu nghĩ là chúng đã lớn, nên luôn tìm cơ hội khẳng định mình, luôn muốn thoát khỏi sự bao bọc, kiểm soát của cha mẹ, muốn được độc lập và tự quyết, thậm chí muốn chống lại những quy ước chung đã định sẵn nên đôi khi thể hiện bằng cách cãi lại người lớn và nổi loạn.

- Đối với trẻ điều quan trọng không chỉ là cảm nhận chính bản thân, mà còn là cảm nhận sự công nhận của nhóm bạn. Vì vậy, trẻ thích được tham gia vào một cộng đồng khác ngoài gia đình, thậm chí ngoài bạn học cùng lớp, cùng trường. Trẻ thích tìm kiếm những mối quan hệ mới, ở những môi trường mới, với những người mới. Đó cũng chính là nguyên nhân khiến trẻ rất hào hứng với việc làm quen kết bạn trên mạng, trong game.

- Đối với trẻ lứa tuổi này, ý kiến của cha mẹ không được trẻ coi trọng bằng ý kiến bạn bè. Trẻ thích có hội nhóm, nếu không để thể hiện tính thủ lĩnh thì cũng là để "bằng anh, bằng em". Một lý do khác khiến trẻ vị thành niên thường thích tụ tập với bạn bè hơn vì trẻ không tìm được tiếng nói chung với cha mẹ, không được cha mẹ hiểu và thông cảm. Trẻ muốn có một hình ảnh mới, tách khỏi ảnh hưởng của gia đình, muốn có cung cách giao tiếp khác với xung quanh.

- Do đặc biệt nhạy cảm với thái độ của bạn bè, dễ bị tổn thương, luôn trong trạng thái mâu thuẫn giữa khả năng (chưa hoàn toàn trưởng thành để quyết định một cách đúng đắn) với nhu cầu thể hiện bản thân khiến cho tình trạng cảm xúc vô cùng phức tạp, trẻ rất dễ cáu giận và luôn có cảm giác không ai hiểu mình. Thích thể hiện nhưng lại chưa hoàn toàn tự tin, trẻ không biết cách thể hiện những phẩm chất tốt nhất của mình, mà chọn cách gây sốc.

- Mặc dù tự cho mình là

đã đủ lớn, không muốn cha mẹ kè kè bên cạnh, nhưng trẻ chưa đủ kinh nghiệm và khả năng tư duy trừu tượng nên trẻ không dự đoán được hậu quả lâu dài của những hành động thái quá.

- Xung đột giữa cha mẹ và con cái tuổi vị thành niên có khi bùng nổ chỉ vì những lý do rất nhỏ nhặt như lựa chọn quần áo, giờ giấc học hành, v.v… Nhưng đặc biệt dễ nảy sinh khi đụng đến game bởi phần lớn các bậc cha mẹ có định kiến với trò chơi này. Và cũng như bất kỳ một trò nào khác, hễ cha mẹ càng cấm thì trẻ càng thích lao vào. Xung đột giữa cha mẹ và con trẻ là điều vô cùng bất lợi vì nó dẫn đến sự mất mát một thứ quý giá nhất đối với cả hai phía: đó là sự gắn bó tình cảm và hỗ trợ qua lại về mặt tinh thần.

Trước những thay đổi đó của trẻ, cảm xúc của cha mẹ có thể rất khác nhau, nhưng điều quan trọng là phải giữ được bình tĩnh để cùng với trẻ trò chuyện, trao đổi, sao cho cha mẹ vừa không bị mất uy tín trong mắt trẻ (vì thái độ gay gắt nhất thời), vừa đạt được mục đích là điều chỉnh hành vi, thái độ của trẻ, giúp trẻ tránh những cám dỗ, sai phạm.

Phụ huynh và vai trò định hướng

Nuôi dạy con trẻ, định hướng cho trẻ lối đi đúng trong giai đoạn này rất khó khăn. Nhưng không phải là không thể! Chỉ cần:

- Chú ý hơn, tế nhị hơn trong cách trò chuyện, trao đổi với trẻ. Cha mẹ, thầy cô không nên quá lo lắng về những thay đổi của tuổi này. Cần phải coi việc trẻ muốn tự quyết định cách ăn mặc, xã giao như một đặc điểm của sự trưởng thành. Chỉ cần chọn cách đối xử tế nhị với trẻ. Không đối xử nặng áp đặt với trẻ như khi trẻ còn bé vì điều này sẽ làm trẻ cảm thấy bị tổn thương. Không nên cấm cản, bởi cấm tiếp xúc với bạn cùng trang lứa, cấm kết bạn, tức là giới hạn cơ hội tiếp nhận kinh nghiệm giao tiếp, kinh nghiệm và kĩ năng xử lý các tình huống nảy sinh trong quan hệ xã hội. Cha mẹ nên cố gắng chú ý đến những biểu hiện hành vi của trẻ, lưu ý từng câu nói, để không bỏ qua những biểu hiện khác lạ, kịp thời nhận ra những thay đổi để có thể can thiệp đúng lúc. Đừng để đến khi nhà trường gọi mới biết con bỏ học, hoặc để con qua đêm ngoài tiệm net mới biết con nghiện game.

- Không bao giờ can thiệp thô bạo (ngăn cấm quyết liệt, lục soát đồ đạc riêng tư, kiểm soát bạn bè…). Không cấm trẻ kết bạn, không nhận xét xấu về con mình trước mặt bạn bè chúng. Cũng không chê bai bạn bè của con mình một cách gay gắt. Nếu không bạn sẽ đẩy con mình đến chỗ giấu diếm, nói dối. Và như vậy bạn không kiểm soát được hành vi, hoạt động và các mối quan hệ của con mình.

- Nên giải thích với trẻ những nguy cơ khi kết bạn ảo, nguy cơ nghiện mạng, nghiện game, nguy cơ ảnh hưởng đến học tập. Cho trẻ biết bạn lo lắng cho chúng và thoả thuận với trẻ về quy định giờ giấc. Đồng thời nên thoả thuận cả hình thức chịu phạt nếu trẻ phạm lỗi. Điều này quan trọng bởi vì nếu bị la mắng, hay phạt bất ngờ, trẻ có thể "nổi loạn", và sau đó sẽ khó hoà thuận lại.

- Nên tìm hiểu rõ về những người bạn của con mình, làm quen với chúng, trở thành người bạn mà chúng có thể tin cậy được. Thỉnh thoảng nên mời chúng đến nhà, rủ đi chơi cùng với con bạn. Những hoạt động chung này giúp các bạn trẻ hứng thú hơn với hoạt động cộng đồng, đồng thời xấu tốt của trẻ cũng thể hiện rõ, bạn dễ dàng phân tích với con mình, chỉ dẫn cho chúng ai là bạn tốt. Điều này đương nhiên sẽ lấy của bạn nhiều thời gian, nhưng bất cứ lợi ích nào cũng cần đầu tư và đầu tư vào việc nuôi dạy con cái bao giờ cũng phải được ưu tiên hàng đầu.

- Bình tĩnh nói cho trẻ hiểu quan điểm của cha mẹ, khẳng định cho trẻ nhớ là cha mẹ vẫn yêu thương con cái. Cha mẹ chỉ không hài lòng với hành vi cụ thể nào đó thôi. Hành vi của trẻ xấu (chơi game quá nhiều, hút thuốc, tụ tập bạn bè quên bài vở…), chứ không phải trẻ là con người xấu. Trẻ phải thay đổi hành vi đó.

- Lắng nghe ý kiến của trẻ, quan tâm đến hứng thú của trẻ (ngay cả khi đó không phải là hứng thú của bạn) để có thể hiểu được tại sao trẻ lại có những say mê như vậy. Ví dụ, không biết gì về game mà một mực phủ định game, một mực cấm đoán, chắc chắn không thuyết phục được trẻ "tâm phục, khẩu phục".

- Hiểu và chấp nhận con mình. Tránh xung đột với trẻ vì khi nóng giận cha mẹ có thể buông lời nặng nề. Trẻ có thể coi những lời đó là thật, và điều đó tạo ra một khoảng cách khó hàn gắn giữa cha mẹ và con cái.

- Không nên đòi hỏi nhiều quá, đặt kì vọng quá cao vào trẻ, khiến trẻ cảm thấy áp lực. Khi không chịu nổi trẻ sẽ có những phản ứng khó lường. Đánh giá đúng nỗ lực của trẻ và không tiếc lời khen để động viên, nhưng phải khen thực lòng. Tuổi vị thành niên là tuổi rất nhạy cảm với sự tế nhị.

Con bạn có thể tránh được những cám dỗ như sa đà thái quá vào game, vào chit chat vô bổ trên mạng, thậm chí vào các hoạt động nguy hiểm hay không, có thể trưởng thành và phát huy được hết những gì tốt đẹp nhất của bản thân hay không là tuỳ thuộc vào việc trẻ có được môi trường tốt, có sự riêng tư, độc lập và có được hướng dẫn một cách thích hợp hay không trong suốt giai đoạn hình thành nhân cách này.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

HỘP THƯ

HỎI & ĐÁP

Mình xài VGA EVGA 1GB DDR3 NVIDIA GeForce GT 220 SSC với tiện ích EVGA Precision trong đĩa driver. Nếu ép xung một chút thì không sao, ép cao hơn mà ở ngoài desktop không sao, nhưng vào game thì xuất hiện màu sắc kỳ lạ và máy reset, mặc dù game đó không ép xung chơi vẫn rất tốt (kywii – Cộng đồng TGVT)

Hiện tượng máy tính bị treo, tự khởi động lại sau khi ép xung chứng tỏ card đồ họa không thể hoạt động ổn định khi ép xung ở mức đó. Bạn có thể tham khảo thêm thông tin tại http://www.pcworld.com.vn/pcworld/faq.asp?t=faqview&id=1269.

Em mới tải về driver mới nhất cho card đồ họa từ trang web www.nvidia.com. Sau khi cài lại Windows, cài driver xong em click chuột phải thì không thấy NVIDIA Control Panel đâu cả. Vào PhysX Properties thấy báo thiếu file NvCplUI.exe. Em xóa bản mới, cài lại bản driver cũ cũng bị lỗi như vậy. (kis10 – Cộng đồng TGVT)

Chúng tôi không rõ là bạn có cài đặt thành công hay chưa. Bạn thử tìm và tải lại Driver với các điều kiện mà trang web yêu cầu: http://www.nvidia.com/Download/index5.aspx?lang=en-us: đúng theo dòng card NVIDIA và hệ điều hành mà bạn đang dùng.

Em đang dùng VGA Geforce 9500GT của Gigabyte có hỗ trợ. Cho em biết liên kết tải về driver mới nhất của NVIDIA và cách kích hoạt PhysX để chơi Batman: Arkham Asylum). (khanhdoan – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể tìm và tải driver mới nhất của NVIDIA như câu giải đáp phía trên. Hiện nay, các dòng VGA sản phẩm mới dùng GPU của NVIDIA đều hỗ trợ công nghệ PhysX. Bạn có thể cài đặt phiên bản PhysX có trong đĩa game hoặc tải về tại http://www.nvidia.com/object/physx_9.09.1112.html.

Em làm nhiệm vụ Lair Bloodsucker trong S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat, đến lúc đi tìm Poison Balon, nó nói cái hộp chứa container có 2 key bị khóa, kêu em tìm cách mở nhưng ko nói rõ. Làm thế nào để mở? Và nhiệm vụ Find Magpie thì cần tìm ở đâu? (uhlan96 – Cộng đồng TGVT)

Bạn hãy mở bản đồ Cruch lên, nhìn về phía Đông Nam sẽ thấy một cây cầu. Mé đầu cầu phía Bắc có 1 xác xe jeep có hộp chứa chìa khóa thứ nhất. Ở dưới đầu cầu phía Nam có xác xe jeep có hộp chứa chìa khóa thứ 2. Sau khi lấy được cả 2 chìa này, bạn lại khu vực giữa cầu để tìm hộp chứa Poison Balon.

Để thực hiện nhiệm vụ Find Magpie, bạn cần phải sang bản đồ Jupiter. Tại nơi đặt chân, bạn chú ý người tên Flint. Nói chuyện với Flint, gã sẽ nói cho bạn biết một số thông tin. Từ căn cứ này, bạn đi về hướng đông (nhìn trên bản đồ) đến một hồ nước. Ở khu vực gần giữa hồ có một tên sắp chết. Nhận lời giúp đỡ để nghe câu chuyện từ hắn. Trở lại tìm Flint để tiếp nối câu chuyện. Trở về căn cứ Stalker ở Cruch để hoàn tất nhiệm vụ này. Có thể báo cáo chuyện của Flint với Loki hay Shugan để gia tăng mức độ hảo cảm với Freedom hoặc Duty.

Tôi đang xài VGA NVIDIA FX5200, có chơi được Hitman: Blood Money không (CPU và RAM thì dư)? (David47 – Cộng đồng TGVT)

Cấu hình tối thiểu của trò chơi: BXL P4 1,5GHz, RAM 512MB, VGA GeForce FX / Radeon 9500 (hỗ trợ TnL và Pixel Shader 2.0), HĐH Windows 2000/XP. Bạn có thể chơi game với VGA NVIDIA FX5200.

Em chơi Dragon Age: Origins, làm nhiệm vụ The Private Collection thì không làm tiếp được nữa, có cái cần gạt nhưng không làm được gì. Với lại khi làm nhiệm vụ An golem's memories cho con golem cũng không biết ở đâu. Nhờ chỉ dùm. (dungtran – Cộng đồng TGVT)

Diệt Arl Howe thì trở lại người giao nhiệm vụ, bạn được thưởng 10 đồng vàng. Sau đó, theo tuyến nhiệm vụ chính, bạn sẽ trở lại nơi này bằng một lối vào khác, lúc đó cần tìm vật phẩm "The Tears of Andraste" là hoàn thành.

Để thực hiện nhiệm vụ "An golem's memories" (nhiệm vụ nằm trong phần chơi Premium, gói tải về Stone Prisoner), bạn hãy chọn Shale trong tổ đội và đi đến Ortan Thaig trong khu vực The Deep Road (vùng Ozama). Shale sẽ chỉ ra rằng cần đến nơi tên Cadash Thaig. Quay lại cổng dịch chuyển để đến Cadash Thaig và hoàn tất nhiệm vụ "An golem's memories" tại đây.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

6 nhân vật chính có vẻ ngoài hung dữ

Các nhân vật chính trong game không phải lúc nào cũng là những gương mặt thiên thần tươi tắn với những bộ cánh trắng mướt và những điệu bộ vui vẻ. Thỉnh thoảng các nhân vật anh hùng trong game trông có vẻ nguy hiểm hơn cả những kẻ thù truyền kiếp của họ. Nhưng hãy nhớ, đó chỉ là vẻ ngoài của họ..

6/ Rayne trong game BloodRayne

Tôi sẽ không ngạc nhiên nếu bước vào một sàn nhảy ở nơi tôi sống và bắt gặp một cô gái ăn mặc theo phong cách "ma cà rồng" hệt như Rayne. Nhân vật nửa người, nửa ma cà rồng này ghét cái xấu. Thật ra cô ta ghét nó nhiều đến nỗi nếu có ai đó đang tìm kiếm "chủ nghĩa phát xít Đức" trên Wikipedia, cô ta quyết sẽ không cho hắn yên thân.

5/ Torque trong game The Suffering

Hắn cao to, lực lưỡng nhưng vô cùng linh hoạt trong ăn mặc. Một kẻ chịu nhiều oan ức và có vẻ ngoài biến đổi tuỳ theo mức độ đạo đức. Lúc hắn sạch sẽ, lúc bẩn thỉu và cũng có lúc như một xác sống. Tuy hắn sẽ biến thành quái vật kinh khủng nhưng chỉ có thể hắn mới "đùa giỡn" được với bạo lực, sự huỷ diệt và những thế lực độc ác. May mắn thay, Torque là người như vậy.

4/ Kratos trong game God of War

Nếu một chiếc bánh rán quyền năng biến đổi nó thành một con người, và sau đó tập tạ trong vòng 5 năm, tiếp theo là sự phát triển của một chòm râu dê đàn ông, y sẽ tái hiện hình ảnh của Kratos. Đã từng là một vị tướng tiềm năng trong quân đội Sparta, chiến binh mờ nhạt này đã đi con đường khó khăn để chứng tỏ sự vô nghĩa của chiến tranh.

3/ Raziel trong game Soul Reaver

Nếu bạn có thể hình dung một trong những tay trống kì quái từ nhóm Blue Man, kết hợp anh ta với bộ xương Calista Flockhart (bạn gái của Indiana Jones), và sau đó ném vào một vài miếng giẻ rách tơi tả xung quanh bờ vai hốc hác của y, về cơ bản bạn phác họa được Raziel.

2/ Jericho Cross trong game Darkwatch

Nếu đã vào vai của Jericho Cross, bạn phải học cách sống của con người cho dù bạn đang mang dòng máu của ma cà rồng. Dĩ nhiên, một kết quả tốt đẹp, đậm tính nhân văn đòi hỏi tên tội phạm hóa ma cà rồng Jericho Cross phải cứng rắn và vượt qua nhiều rào cản chông gai.

1/ Rick trong game Splatterhouse

Bao nhiêu lần bạn đã xem "Thứ Sáu ngày 13" và nghĩ rằng Jason Voorhees có thể sẽ trở nên nguy hiểm hơn nếu y có được vẻ bề ngoài tốt hơn? Rick trong Splatterhouse trả lời câu hỏi đó. Cậu sinh viên vô tình dính vào chiếc mặt nạ địa ngục "Hell Mask" là trở thành quái vật đối với các con quái vật..Chuyến hành trình của "quái vậ" Rick đ tìm cứu cô bạn gái Jennifer từng làm sởn gai ốc nhiều game thủ.

TÔN BẢO

Happy birthday,

Nếu bạn là một fan của các trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất, chắc chắn bạn sẽ biết "headshot" là gì. Đó là một "thuật ngữ" mô tả việc bạn bắn, hay tấn công trúng vào đầu của các đối thủ, và thường kết quả của việc này sẽ là "hạ gục nhanh, tiêu diệt gọn" đối thủ mà vẫn có thể tiết kiệm tối đa đạn dược. Thông thường, hai từ "headshot" khi được thốt ra từ miệng của các game thủ (cần lưu ý rằng các game thủ Việt Nam không hiền lành đến nỗi gọi "headshot" là "bắn trúng đầu" mà sử dụng rất nhiều những từ ngữ khá "đặc sắc" khác) sẽ bao hàm rất nhiều cảm xúc, chất chứa lòng tự hào và tương tự như một lời khẳng định về đẳng cấp của chính mình. Vậy tại sao cú headshot lại trở thành một "thương hiệu" mà tất cả các fan của những trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất đều đỏ mắt tìm kiếm?

Nói một cách ngắn gọn, một game thủ luôn bỏ công để thực hiện những cú headshot sẽ giống như một tiền đạo trung thành với lối đá đẹp và luôn muốn tìm kiếm những bàn thắng đẹp trong môn bóng đá. Nếu trong môn bắn súng ngoài đời thật, một vận động viên phải luôn ngắm vào hồng tâm để bắn và mong bắn trúng để đạt điểm cao nhất (và đoạt chức vô địch), thì cái đầu của các đối thủ trong các game bắn súng góc nhìn người thứ nhất chính là hồng tâm mà các game thủ phải ngắm trúng. Nếu bạn là tác giả của một hay nhiều cú headshot, người ta sẽ nhìn bạn với những ánh mắt đầy ngưỡng mộ, ngược lại, nếu là người lãnh đạn thì cho dù có là… con của tổng thống thì tất cả những gì bạn nhận được sẽ chỉ là "nửa con mắt", như thể bạn đang là thứ xoàng xĩnh nhất trên đời!

Cái nôi Unreal Tournament

Quả thật là rất khó để có thể lần theo dấu vết và tìm ra nơi bắt nguồn của cú headshot. Tuy nhiên, vẫn có một game được biết đến với vai trò là cái nôi của cú headshot, đó chính là Unreal Tournament, vốn được phát hành cách đây hơn 10 năm. Không giống như những game bắn súng trước đó, Unreal Tournament luôn biết cách tôn vinh các game thủ bằng cách thưởng cho họ những hiệu ứng âm thanh khá đặc biệt mỗi khi họ thực hiện được một cú headshot, qua đó tạo nên một niềm hứng khởi cao độ, cổ vũ cho người chơi thực hiện thêm nhiều, nhiều và nhiều hơn nữa những pha ngắm bắn vào bộ phận nhỏ nhất trên cơ thể người này.

Trong game Unreal Tournament, mỗi khi thực hiện được một cú bắn trúng đầu, các game thủ lại có cơ hội được nghe hai từ "headshot" đầy hào hùng được xướng lên từ âm thanh trong game. Trước đó, dường như không có game bắn súng nào biết đến khái niệm headshot, và việc bắn trúng đầu, trúng thân, trúng chân hay trúng bất cứ bộ phận nào cũng đều bị đánh đồng với nhau. Có một điều khá thú vị xoay quanh bước ngoặt mang tính lịch sử này, đó chính là việc nhà phát triển Epic Games đã khá lo lắng khi đặt ra tình huống nếu như thực hiện được quá nhiều cú headshot, quá nhiều phần thưởng (vốn chỉ là hiệu ứng âm thanh) sẽ làm các game thủ mau chán ngán. Tuy nhiên, nhiều cú headshot xảy ra thì có thật, nhưng sức hấp dẫn của nó thì vẫn chưa bao giờ vơi đi.

Hiện thực hóa nhờ nền 3D

Tuy nhiên, nếu xem xét kỹ càng hơn, thì Unreal Tournament vẫn chưa hẳn là game đầu tiên giới thiệu về khái niệm headshot. GoldenEye 007, tựa game của nhà phát triển Rare, cũng đã cho phép người chơi nã đạn vào đầu đối thủ từ trước Unreal Tournament đến những hai năm. Đó là chưa kể những tựa game ít tên tuổi khác chắc chắn cũng đã có những bước đi tiên phong trong việc sáng tạo ra "chiêu thức" này, khiến cho việc xác định chính xác "tổ tiên chính tông" của cú headshot càng trở nên khó khăn hơn.

Game nào là game đầu tiên giới thiệu đến người chơi cú bắn headshot? Câu hỏi này đã được đặt ra với rất nhiều chuyên gia của ngành công nghiệp game, nhưng cho đến nay vẫn chưa có câu trả lời. "Có thể cú headshot đã xuất hiện từ lâu, nhưng vai trò của nó chỉ là mờ nhạt khi người chơi không được thưởng bất cứ phần thưởng cụ thể nào", Nick Bruty - thiết kế trưởng của tựa game bắn súng MDK ra đời vào năm 1997, đưa ra giả thuyết rằng tại sao người ta lại quên mất nguồn gốc chính xác của cú headshot. Có thể nói Nick Bruty cũng là một trong những người có đóng góp vào quá trình hình thành cú headshot khi tựa game MDK cũng có một màn chơi buộc người chơi phải bắn trúng đầu của đối thủ. Trong màn chơi này, người chơi sẽ phải tiêu diệt đám quái vật đang nấp phía sau một bức tường và chỉ thi thoảng trồi đầu lên. Đây là một cơ hội tuyệt vời để nhóm phát triển của Bruty giới thiệu chế độ "bắn tỉa" với súng trường và ống ngắm. "Tôi đang tìm kiếm những ý tưởng để có thể xây dựng nên một nhân vật sát thủ của tương lai. Tôi muốn anh ta phải hành động bằng "hàng nóng" chứ không đơn thuần là sức mạnh của đôi bàn tay. Và thế là tôi trao cho anh ta một khẩu súng bắn tỉa", Bruty nói về quá trình

Headshot!

hình thành nhân vật chính Kurt Hectic của game MDK. "Cố gắng để nhắm và bắn trúng đầu đối thủ có cái thú vị của riêng nó. MDK cũng là tựa game trên nền 3D đầu tiên của tôi, và 3D là cái nền cho phép bạn thực hiện chế độ zoom (thứ vô cùng khó thực hiện trên phần cứng 2D). Có lẽ đó là sự phát triển tất yếu".

Cú headshot hiện đại

Cho dù tác giả đầu tiên của cú headshot là ai đi nữa thì những game bắn súng đỉnh cao hiện nay như Halo, Gears of War, Call of Duty hay Fallout sẽ trở nên ngớ ngẩn vô cùng nếu không đề cao vai trò của những cú headshot. Cú headshot đã được sinh ra, đã phát triển và nó chắc chắn sẽ không bao giờ bị quên lãng. Cái đầu chính là điểm yếu nhất của các đối thủ mà bạn sẽ phải chạm trán trong game. Và bởi vì cái đầu là thứ nhỏ nhất nếu so với những phần khác của cơ thể, việc cố gắng đánh hoặc bắn trúng nó cũng đã tự thân trở thành một trò chơi thú vị đối với người chơi. Với tốc độ phát hành game nhanh như tên lửa hiện nay, việc bắn trúng đầu các đối thủ có vẻ như đã trở nên rất quen thuộc, đặc biệt là đối với các game thủ có đẳng cấp. Tuy nhiên, đối với đa số còn lại, headshot vẫn là một vùng đất vô cùng thú vị để khám phá.

Vậy những nhà phát triển game làm thế nào có thể phát triển những cú headshot vẫn "luôn như mới" mà vẫn đáp ứng được những đòi hỏi của game thủ? Đây là một câu hỏi rất khó trả lời (bản thân các nhà phát triển game vẫn chưa nghĩ ra cách gì mới, bởi nếu đã nghĩ ra cách mới, họ đã áp dụng vào các game của mình và bản thân người viết cũng chẳng mất công đặt ra câu hỏi này). Đó có thể là cách "kết liễu" một đối thủ nào đó theo cách khó ngờ nhất, hay bắn xuyên qua đầu của một đối thủ và để đạn bay tiếp trúng phải một đối thủ nào khác. Theo cách đơn giản nhất, các nhà phát triển có thể thêm vào một số tác động như sức gió hoặc những hạn chế tầm nhìn để từng cú nã đạn trở nên khó trúng đích hơn.

Tuy nhiên, cho dù tác giả là ai hay các nhà phát triển game có ý định thêm thắt gì đi nữa thì cú headshot vẫn cứ là một phần tất yếu của ngành công nghiệp game. Và chắc chắn sẽ rất rất lâu nữa (hoặc có thể sẽ là không bao giờ!) mới có được một thứ gì khác đủ khả năng chiếm lấy ngôi vị của headshot trong dòng game bắn súng góc nhìn người thứ nhất. Chúc mừng sinh nhật 10 tuổi, Headshot!

HUY BÁCH

NHỮNG CÚ HEADSHOT KINH HOÀNG NHẤT

1. Fallout 3

Chỉ có thể diễn tả bằng hai từ: "tung tóe"...

2. Resident Evil 4

Cú headshot giúp loại khỏi vòng chiến ngay lập tức hầu như mọi loại thây ma, chỉ trừ quái vật Plagas.

3. Gears of War

Headshot dường như trở thành một hành động "gây nghiện" trong tựa game này!

4. Soldier of Fortune

Bắn một cú headshot và đứng ngắm cảnh tượng mà mình vừa tạo nên là điều mà khá nhiều game thủ thường làm trong Soldier of Fortune.

5. Postal 2

Những cảnh tượng của cú headshot đã không vì tính khôi hài của serie game mà bớt đi tính tàn bạo của nó.

6. Close Range

Bạn chẳng cần phải làm gì nhiều trong game này, chỉ cần nhấn nút và nã đạn vào gương mặt đang lù lù trên màn hình.

Giá trị của quá

Khi các nhà phát triển game muốn "giăng bẫy" các game thủ "hạng nặng", họ sẽ tạo ra một tựa game với hình ảnh đỉnh cao, mang hơi hướm của Hollywood và chăm chút thật nhiều vào gameplay. Khi một tựa game được khai sinh để phục vụ cho một phạm vi các đối tượng rộng lớn hơn, nó chắc chắn sẽ mang theo mình một gameplay đơn giản nhất có thể cùng với đồ họa tầm trung. Tuy nhiên, khi các nhà phát triển game muốn làm hài lòng tất cả mọi người, họ sẽ cầu viện đến các "cụ tổ" của ngành game, tức phát triển "game retro" - một phiên bản mới dựa trên nền của các trò chơi kinh điển.

Song song với việc làm sống lại những giá trị mang tính lịch sử này, một tựa game retro không đơn giản chỉ là "bổn cũ soạn lại" mà nó còn đòi hỏi phải được thêm thắt những ý tưởng mới, để có thể làm "thăng hoa" hơn nữa những "trầm tích" đã trở thành bất hủ. Không khó để có thể nhận ra game retro đang trở thành một xu hướng trong năm vừa qua, với khá nhiều những tựa game làm lại rất đáng chú ý, trong đó có những cái tên đã từng làm say mê nhiều thế hệ game thủ như Mario hay Street Fighter.

New Super Mario Bros Wii: Điều rất mới từ vô vàn thứ cũ

Nếu phải chọn ra một tựa game làm lại nổi bật nhất trong năm qua, nhiều game thủ sẽ nghĩ ngay đến New Super Mario Bros Wii. Mặc dù các tựa game làm lại trên nền Mario hàng năm vẫn được phát hành đều đều trên hầu hết các hệ máy, nhưng có thể thấy rằng New Super Mario Bros Wii mới là phiên bản gặt hái được nhiều thành công nhất và tất cả những thành quả đó đều xuất phát từ sự "hoài cổ". Nếu nói như Denise Kaigler, Phó chủ tịch của hãng Nintendo, thì "với tất cả những ai đã biết chơi game từ thuở nhỏ, những tựa game kinh điển như thế sẽ là những ký ức không bao giờ phai nhạt".

Trong New Super Mario Bros Wii, những kỷ niệm một thời sẽ lần lượt ùa về, người chơi chắc chắn sẽ rất thích thú với những trải nghiệm cũ vốn đã không được tái hiện đầy đủ trong các phiên bản Mario được phát hành gần đây. Sự xuất hiện trở lại của khủng long Yoshi là món quà đầy ý nghĩa đối với các fan của serie Super Mario World, trong khi sự trở lại của "trùm" Koopa Kids, tính năng chọn màn chơi hay khu vực mini-game lại phảng phất hương vị của Super Mario Bros 3. Bên cạnh đó, giai đoạn chọn nhân vật và hệ thống chiến đấu khá đặc trưng như ném thùng hay làm đóng băng quân địch… lại gợi nhớ đến những trải nghiệm của Super Mario Bros 2. Có lẽ, sự hoài cổ được thể hiện đậm nét nhất trong New Super Mario Bros Wii chính là cảnh bắn pháo bông nguyên bản của tựa game Mario đầu tiên, tức âm thanh và đồ họa của thời 8-bit, sẽ xuất hiện mỗi khi người chơi kết thúc màn chơi một cách nhanh chóng.

Một Capcom, hai game retro

Sức quyến rũ rất lớn của thể loại game làm lại là điều không phải bàn cãi, điều này cũng kéo theo nhiều nhà phát triển game gia nhập xu hướng retro, đặc biệt là đối với những tên tuổi đã có một bản thành tích hào hùng trong quá khứ mà Capcom là một ví dụ. Trong vòng năm năm trở lại đây, nhà phát triển này đã nhận ra rằng một game hay không nhất thiết cứ phải có đồ họa đỉnh cao. Thật ra, ngoài những giá trị kinh điển, những thử thách từ công nghệ đồ họa có phần hạn chế của dòng máy Wii cũng góp phần khá lớn cổ xúy cho xu hướng game retro.

Nói là làm, trong thời gian qua Capcom đã tập trung rất nhiều vào dòng game làm lại từ những tựa game cổ điển của họ, bắt đầu từ việc phát hành phiên bản Mega Man 9 - phần tiếp theo của serie chính từng "làm mưa làm gió" trong những năm 90 trên hệ máy NES. "Kẻ thức thời mới là trang tuấn kiệt", những thành công của Mega Man 9 tiếp tục cổ vũ Capcom tăng tốc trên con đường mà họ đã chọn và kết quả là một "cụ tổ" nữa của ngành game, Street Fighter, tiếp tục "đội mồ sống dậy".

Phiên bản Street Fighter IV được Capcom tung ra vào đầu năm 2009, với hình ảnh chuẩn HD cực kỳ ấn tượng bên cạnh

khú

hệ thống gameplay truyền thống. Street Fighter IV "hồi sinh" 15 trong tổng số 17 nhân vật đã xuất hiện trong Street Fighter II (được phát hành vào năm 1991). Theo tiết lộ của Capcom, hai nhân vật còn lại sẽ xuất hiện trở lại bên cạnh vài nhân vật mới trong tựa game Super Street Fighter IV sắp xuất xưởng. Quả thật, sẽ có khá nhiều điều để các fan của Street Fighter phải chờ đợi, bởi Super Street Fighter IV mới chỉ là phiên bản thứ hai được mang cái tên "Super", sau Super Street Fighter II (1994).

Đơn giản là tốt nhất

Trong thời buổi mà các nhà phát triển game "điên cuồng" đi tìm những trải nghiệm mới, sáng tạo những cách chơi mới hoặc trau chuốt phần đồ họa cho các tựa game mới của mình, thì các game retro lại đi theo hướng ngược lại. Khi xây dựng một phiên bản game làm lại, các nhà phát triển sẽ thêm vào đó nhiều tính năng mới nhưng chắc chắn, như một luật bất thành văn, những tính năng mới đó không được quyền "xâm phạm" đến những tinh túy của nguyên bản. Không có được sức hút ngay từ cái nhìn đầu tiên (đồ họa) như những "đàn em", cái thú vị của một game làm lại chắc chắn sẽ tập trung ở gameplay kinh điển, vốn đã "ăn vào trong máu" của các game thủ. Vì thế, bất cứ những phá cách hay chi tiết thêm thắt nào cũng sẽ có nguy cơ gây "tác dụng ngược" dẫn đến hậu quả khó lường.

Khi serie game Pac-Man được hồi sinh vào năm ngoái bằng Pac-Man Championship Edition, nó đã được giữ nguyên cách chơi, hình ảnh có điệu đà hơn một chút và các đối thủ thông minh hơn rất nhiều đã thổi hơi thở mới vào "game mà ai cũng biết là game nào đấy". Nói như vậy cũng phải thôi, bởi "ăn dấu chấm và đừng để bị tóm" là điều mà bất cứ một người bình thường nào (chứ không cứ gì phải là một game thủ) có thể mau chóng chỉ ra nếu phải nói một điều gì đó về Pac-Man. Nhờ vậy, Pac-Man Championship Edition đã trở thành "hit" trên Xbox Live Arcade và sẽ sớm được phát hành một phiên bản dành cho iPhone.

"Ngữ pháp" của game

Nếu bạn là người đã sống cùng với sự phát triển của ngành game, đã từng trải nghiệm game qua các hệ máy từ thuở sơ khai cho đến những cỗ máy giải trí đỉnh cao hiện nay, bạn không khó để có thể nhận thấy game cũng có một thứ "ngữ pháp" chung. Rất nhiều những cách chơi dù đã ra đời từ cách đây hàng chục năm vẫn còn hiên ngang xuất hiện trong các game "bom tấn" ngày nay. Gameplay hành động lén lút mà bạn bắt gặp trong Tom Clancy's Splinter Cell Conviction hay The Saboteur làm chúng ta nhớ đến Metal Gear (1987) trên hệ máy NES. Tương tự, những pha hành động cực kỳ hấp dẫn trong Uncharted 2: Among Thieves hay Assassin's Creed II chính là "hậu duệ" của gameplay trong "Hoàng tử Ba Tư" Prince of Persia (1989).

"Thời trang" (thiết kế tốt hay đồ họa đẹp) vẫn chỉ là những thứ luôn luôn biến đổi, chỉ có những giá trị xưa cũ mới là bất hủ.

PHU TỰ

GAME CŨ MÀ MỚI

Những game trông rất cũ, nhưng thật ra lại là những sáng tạo hoàn toàn mới.

PiCTOBiTS

Game giải đố trên hệ máy DS, có rất nhiều chi tiết liên quan đến những "nhân vật lịch sử" của hệ máy NES.

Bit.Trip Beat

Âm thanh rất hiện đại, nhưng đồ họa lại khiến người chơi nhớ đến thời hoàng kim của hệ máy Atari.

Cave Story

Một game theo phong cách retro được cung cấp miễn phí trên PC, nhưng sau khi được đánh giá khá cao, nó đang được phát triển thêm cho hệ máy Wii.

GAME MỚI MÀ CŨ

Đó là những tượng đài của thế giới game. Có thể nó đã cũ kỹ so với công nghệ game hiện nay, nhưng giá trị thì vẫn còn sống mãi.

Pac-Man Championship Edition

Gameplay cũ kết hợp với công nghệ mới, Pac-Man Championship Edition mở ra những màn chơi khiến người chơi không thể lơi tay.

Space Invaders Extreme

Trải nghiệm lại game "Bắn ruồi" với những đối thủ "khó nuốt" hơn, bên cạnh hệ thống nâng cấp hỏa lực vô cùng dũ dội.

Bionic Commando Rearmed

Tuy là game làm lại, nhưng Bionic Commando Rearmed vẫn vượt trội hẳn so với phiên bản 3D ra đời sau nó một tháng.

TÔI GHÉT DANTE'S INFERNO

Dante's Inferno (DI) dù chỉ mới ra mắt được thời gian ngắn nhưng đã nhận được nhiều ý kiến đánh giá trái chiều nhau. Một số tạp chí game cho DI điểm số rất cao, trong khi một số tạp chí khác lại cho điểm số khá thấp. Không những thế ngay cả việc EA chọn kiệt tác Thần Khúc (La Divina Commedia) của đại thi hào Ý Dante Alighieri để làm bối cảnh cho tựa game của mình cũng gây ra không ít tranh cãi. Nhiều người ủng hộ ý tưởng này nhưng cũng không ít người phản đối kịch liệt. Tòa soạn xin trích đăng ý kiến của một bạn đọc để mọi người có thêm được cái nhìn khác về vấn đề này.

Thần Khúc của Dante Alighieri là một kiệt tác được xếp vào hàng những bản trường ca vĩ đại nhất của nền văn học thế giới. Tầm vóc đồ sộ và sự uyên thâm của nó là rào cản khiến nhiều người phải chùn tay khi muốn chuyển thể thành một tựa game. Với tựa game mới ra mắt Dante's Inferno, EA đã dũng cảm khi dám đương đầu với thử thách khó khăn này, nhưng thật đáng tiếc đôi khi sự dũng cảm không đủ để đem đến một kết quả như ý, mà nhiều khi còn là phản tác dụng.

Trước hết là việc EA tự ý thay đổi mốc thời điểm khởi đầu câu chuyện. Nhằm có được một cách lý giải hợp lý cho việc hình tượng Dante từ một thi sĩ biến thành một chiến binh dũng mãnh, EA đã không ngần ngại gán ghép bối cảnh của game với cuộc Thập Tự Chinh lần thứ 3. Thế là thay vì câu chuyện bắt đầu vào ngày 08/04/1300 như trong nguyên tác thì lại bị đưa về năm 1191, thời điểm trước đó trước đó cả trăm năm. Điều này dẫn đến khá nhiều chi tiết vô lý trong game, bởi Dante trên con đường du hành suốt chín tầng Địa ngục đã gặp mặt nhiều nhân vật lịch sử có thật sống ở tận thế kỷ 13, những người mà lẽ ra không thể tồn tại ở thời điểm năm 1191. Chẳng lẽ dưới Địa ngục không hề tồn tại cái gọi là trật tự thời gian?

Hơn thế nữa, điều khiến Thần Khúc trở thành bất tử là tính nhân văn cao cả của mình. Trong tác phẩm vĩ đại này, Dante chỉ đề cao sự Can đảm, Danh dự và Tình yêu mới có thể giúp con người chiến thắng nỗi sợ hãi cái chết và thoát khỏi Địa ngục. Thế nhưng đến với DI, người chơi không cảm nhận được sự Can đảm mà thay vào đó chỉ là sự Tàn bạo của nhân vật chính. Nhiều người sẽ biện hộ rằng thật ra DI vẫn

chưa lột tả hết những gì rùng rợn như trong nguyên tác Thần Khúc, nhưng điều này chỉ đúng phần nào mà thôi. Sự thật là trong khi EA vẫn chưa thể tái hiện lại sự khủng khiếp của Địa ngục như thiên trường thi thì họ lại thêm thắt vào cho nhận vật của mình quá nhiều sự cuồng loạn thể hiện qua các chiêu thức có phần tàn ác. Đến độ nhiều lúc trong khi đang chơi, nhiều người sẽ tự hỏi không biết giữa Dante và lũ quỷ dưới địa ngục ai mới là người tàn bạo hơn nữa. EA còn tham vọng đưa vào lối chơi phát triển kỹ năng của nhân vật theo 2 hướng thiện-ác (holy và unholy) như mô típ của một số game hiện nay. Không kể đến việc hãng phát triển chưa tạo được sự cân bằng giữa kỹ năng của 2 đường, nội ý tưởng phát triển nhân cách theo hướng ác cũng đi ngược lại tinh thần mộ đạo và hướng tới chân, thiện, mỹ của đại thi hào Dante rồi.

Trong quá trình phát triển, EA còn sử dụng một thủ pháp hơi "rẻ tiền" để câu game thủ, đó là hư cấu thêm việc mối quan hệ tay ba phức tạp giữa Dante, Beatrice và Quỷ Vương Lucifer. Cần phải biết rằng ngoài đời thật thì thi sĩ Dante Alighieri xem Beatrice, mối tình muôn thuở của mình, như là một nữ thần thánh thiện. Ông đã từng ca tụng: "Số 3 là nguồn gốc của số 9, ba lần ba là chín. Như vậy, nếu 3 có thể sinh ra 9 thì điều kì diệu ở trong mình – Ba ngôi: Chúa Cha, Chúa Con, Đức Thánh Linh – ba trong một. Từ đó rút ra kết luận rằng: người con gái này là con số 9, nghĩa là điều kì diệu và nguồn gốc của điều kì diệu này là Tam vị nhất thể.". Dante luôn xem Beatrice như là một người thánh thiện nhất, kể cả cái chết của nàng cũng không làm giảm đi tình yêu của ông mà còn là nguồn cảm hứng để cho ra tác phẩm để đời Thần Khúc. Do đó nếu chẳng may còn sống và được EA mời chơi thử DI thì ắt hẳn đại thi hào này cũng phải quăng tay cầm mà khóc thét bởi hình ảnh nàng Beatrice trong game đã bị bóp méo một cách khủng khiếp.

Ngay cả việc sử dụng Thần Khúc làm bối cảnh để phát triển DI cũng chưa hẳn là một quyết định sáng suốt của EA khi việc phát triển những bản game tiếp theo là rất khó khăn. Bởi Thần Khúc của Dante được chia làm 3 phần nói về 3 thế giới sau khi chết: Inferno – Địa ngục trừng phạt những linh hồn tội lỗi, Purgatorio – Luyện ngục dành cho những linh hồn phạm lỗi nhưng đã biết sám hối, và Paradiso – Thiên đường dành cho những linh hồn thánh thiện. Người chơi có thể miễn cưỡng chấp nhận lối chơi chặt chém cuồng loạn khi game đang lấy bối cảnh là Địa ngục, nhưng nếu tiếp tục mang lối chơi này sang những phần tiếp theo với bối cảnh là 2 thế giới còn lại thì thật không biết hậu quả sẽ như thế nào. EA có thể thay đổi lối chơi của game để phù hợp với cốt truyện hoặc biến đổi hoàn toàn cốt truyện để phù hợp với lối chơi, đường nào thì họ cũng phải trả những cái giá thật đắt. Hoặc là họ sẽ đánh mất tính chất chặt chém đã gầy dựng trong bản đầu tiên, hoặc là họ sẽ làm biến dạng hoàn toàn Thần Khúc, tạo nên những cái nhìn sai lệch nghiêm trọng cho những ai chỉ chơi qua game mà chưa có cơ hội tiếp cận với kiệt tác này.

Cuối cùng người viết bài muốn nhắn nhủ với EA rằng hãy để cho Thần Khúc sống đúng với tinh thần nhân văn của nó. Cái cách mà EA đang sử dụng để khai thác tác phẩm này thật đáng ghét. Một Dante's Inferno đã là quá đủ, không cần thiết phải hạ thấp thêm nữa giá trị của Thần Khúc qua những phần tiếp theo như Dante's Purgatorio hay Dante's Paradiso nữa đâu!!!

MỘT BẠN ĐỌC

Capcom & NHỮNG CHẶNG ĐƯỜNG PHÁT TRIỂN

Đối với những game thủ trưởng thành từ những năm 1980, có rất ít hãng game đem lại ấn tượng một cách sâu sắc như Capcom. Hãng game Nhật Bản nổi tiếng qua hàng loạt những tựa game hành động dạng đi cảnh 2D từ hệ NES như Mega Man, Final Fight cho đến những game song đấu như Street Fighter luôn tạo được sự thu hút trong lối chơi dù có phần đơn giản nhưng đòi hỏi kỹ năng điều khiển cực tốt. Sau hơn 30 năm thành lập và phát triển, Capcom đã để lại cho người hâm một những dòng game kinh điển như Street Fighter, Resident Evil, Mega Man, Devil May Cry, Monster Hunter... Điều đặc biệt tất cả các tựa game này đều có những đặc trưng riêng và thành công nhất định ở thể loại của nó. Khác với các hãng game hiện nay có xu thế sáp nhập lẫn nhau, Capcom vẫn đứng riêng rẽ, phục vụ riêng cho cộng đồng fan của mình đồng thời từ từ mở rộng ra những thị trường mới.

Khởi đầu với thể loại game bắn súng

Capcom được thành lập năm 1979 với tên gọi là Japan Capsule Computers, với mục tiêu thiết kế và sản xuất các loại máy chơi game điện tử. Thành công của những tựa game máy thùng như Little League và Fever Chance đã đem lại cơ hội cho Capcom tự thiết kế hệ máy thùng của riêng mình với tên gọi Acty 24 và phát triển tựa game đầu tiên mang tên Vulgus vào năm 1984. Vulgus là tựa game điều khiển phi thuyền bắn súng theo chiều dọc (vertical shooter) đã tạo cảm hứng cho không ít những tựa game cùng thể loại này về sau, bao gồm cả tựa game rất thành công khác của Capcom là 1942.

Capcom đạt được thành công vang dội ở thể loại game máy thùng với nhiều lý do, trong đó phải kể đến sự sáng tạo và cải tiến liên tục ở những tựa game hành động của mình. Năm 1985, sau những thành công vang dội của những tựa game máy thùng như Ghosts 'n Goblins và tựa game bắn súng Commando, Capcom chính thức mở rộng sang thị trường máy chơi game console. Tại Nhật, Capcom bắt đầu tự phát hành những tựa game của mình trên hệ máy Famicom (NES) của Nintendo đồng thời giám sát việc phát hành những bản game chuyển hệ của mình được phát triển bên ngoài cho các hệ máy PC. Chi nhánh Capcom USA tại Mỹ được thành lập vào năm 1985, với nhiệm vụ kinh doanh những hệ máy game thùng của Capcom và phát hành những tựa game đỉnh của máy NES đến game thủ Mỹ. Capcom USA cũng là bước tiến đầu tiên của Capcom vào thị trường game toàn cầu.

Hiện tượng Street Fighter và Mega Man

Năm 1987 là một năm cực kỳ đáng nhớ đối với Capcom khi hãng này tung ra hai tựa game được xem là thành công nhất của mình là Street Fighter và Mega Man. Mặc dù được xem là một cuộc cách mạng mới ở thể loại game song đấu, Street Fighter không được người ta nhớ đến nhiều bằng phiên bản về sau Street Fighter II với nhiều cải tiến về cách chơi và đồ họa. Street Fighter không được phát hành một cách rộng rãi, và hệ thống nút bấm trên máy thùng của trò chơi cũng không được thuận tiện cho một game song đấu khi ứng dụng độ nhạy lực trên các nút bấm. Capcom quyết định thay đổi hệ thống điều khiển cũ của Street Fighter bằng hệ thống 6 nút tiêu chuẩn, nhưng dường như đó là quá trễ để Street Fighter có thể tạo nên "cơn sốt" mới. Tuy nhiên, việc Street Fighter ra đời là một sự cải tiến cực kỳ quan trọng cho thể loại game song đấu, Capcom đã đưa vào game một cốt truyện đầy màu sắc với nhiều đấu sĩ cùng hệ thống tuyệt chiêu đặc trưng thú vị. Trò chơi cũng là tiền đề cho nhiều tựa game song đấu của những hãng khác như Tekken của Namco và Virtual Fighter của Sega, vốn bùng nổ vào những năm đầu tiên của thập niên 90.

Với Mega Man, đây là dòng game hành động rất đáng nhớ của Capcom và tính đến nay, Mega Man đã có đến hơn 50 phiên bản khác nhau ở tất cả các hệ máy. Ý tưởng cách chơi chính của Mega Man "lưu

truyền" từ trước đến nay là tiêu diệt những tên trùm robot, thu thập quyền năng của chúng và sử dụng nó cho những tên trùm về sau. Nhưng cũng giống như Street Fighter, khởi đầu của Mega Man (có tên Rockman tại Nhật) không được suôn sẻ và tạo được tiếng vang lớn, nhất là tại thị trường Mỹ. Chỉ đến phiên bản Mega Man 2 phát hành năm 1989, Capcom mới tạo được cú "hit" lớn cho Mega Man với hàng loạt cải tiến về tính năng game. Mega Man 2 được đánh giá là tựa game hành động đi cảnh hấp dẫn nhất vào thời điểm đó, đồng thời Capcom cũng chứng tỏ hãng đã lắng nghe và có những giải pháp phù hợp với những phản hồi từ cộng đồng fan của mình. Phiên bản Mega Man 2 cũng là nỗ lực rất lớn của Capcom sau khi doanh số của bản đầu tiên khá khiêm tốn, nhưng với tài năng của nhà sản xuất nổi tiếng Keiji Inafune và đội ngũ của mình, Mega Man 2 đã trở thành một hiện tượng với doanh số 1,5 triệu bản, cao nhất trong các game Mega Man từ trước đến nay của Capcom.

Hồi sinh những dòng game cũ, lấn sân thị trường mới

Nếu như những ý tưởng phát triển game mới quá đắt đỏ, Capcom luôn có kế hoạch hồi sinh những dòng game cũ của mình, trong đó nổi bật là Bionic Commando với hai phiên bản làm lại (trên PS3 và Xbox 360) và Rearmed (phân phối dưới dạng tải về). Tựa game Bionic Commando nguyên thủy trên hệ NES không thu hút quá nhiều các fan game hành động do nhiều yếu tố trong cách chơi, nhưng Capcom vẫn quyết định hồi sinh nó bằng cách giao nhiệm vụ phát triển cho một studio nước ngoài là GRIN (Thụy Điển). Capcom nhận thức được rằng một trong những yếu tố sẽ ảnh hưởng đến doanh thu của mình bao gồm thị hiếu của game thủ phương Tây đối với những game hành động. Với Bionic Commando bản mới, tuy không đạt được thành công như mong đợi của Capcom nhưng đây là bước đầu hãng quyết định thiết kế game theo phong cách phương Tây để phù hợp với những game thủ thị trường này. Một trong những nỗ lực đáng ghi nhận khác về việc lấn sân thị trường phương Tây là Dead Rising, tựa game zombie lấy cảm hứng từ bộ phim kinh dị về những xác chết hồi sinh nổi tiếng Dawn of the Dead; Lost Planet, tựa game bắn súng góc nhìn thứ ba với bối cảnh băng giá và lối chơi đa dạng.

Việc nâng cao thương hiệu game của Capcom cũng được chú trọng rất nhiều, và hãng cũng có một cách thức phát triển và phát hành game khá khôn ngoan: các phiên bản sẽ được lặp lại vài lần với những cải tiến nhỏ, đủ để các fan chú ý và cảm thấy hấp dẫn. Street Fighter II là một ví dụ điển hình nhất cho cách thức này. Sau thành công của trò chơi này, Capcom quyết định "cải tiến" Street Fighter II một chút và cho ra mắt hai phiên bản Street Fighter II Turbo và Super Street Fighter II. Mặc dù các fan đang kỳ vọng một Street Fighter III với cách chơi hoàn toàn mới, Capcom vẫn thuyết phục được cộng đồng của mình với những cải tiến về nhân vật và đặc biệt là sự cân bằng giữa các đấu sĩ trong game. Các dòng game khác của Capcom cũng được nâng cao thương hiệu theo cách này: Mega Man vẫn luôn có những bản mở rộng khá "lắt nhắt", ngay cả với phiên bản phụ như Mega Man Battle Network cũng có đến 5 tới 6 phiên bản khác nhau. Tuy nhiên, điều đáng ghi nhận là các tựa game ra đời luôn đạt được những thành công nhất định do phiên bản nguyên thủy đã tạo được ấn tượng quá tốt.

Việc phát hành lại những tựa game cũ liên tục không có nghĩa rằng Capcom thiếu đi sự cải tiến và sáng tạo hoàn toàn mới. Với Okami và Viewtiful Joe, hai tựa game thành công khác của Capcom tuy học tập khá nhiều ưu điểm từ những game "đỉnh" khác như The Legend of Zelda: Twilight Princess và Final Fight, nhưng chúng vẫn thể hiện những bản sắc riêng hấp dẫn các fan của Capcom. Việc cân bằng giữa cải tiến những cái cũ và đưa ra những ý tưởng mới hoàn toàn đôi khi cũng là sự khó khăn của chính Capcom. Với trường hợp của Breath of Fire: Dragon Quarter phát hành năm 2003 trên hệ PS2, hãng đã đi sai một nước cờ khi đưa vào những ý tưởng cách chơi hoàn toàn mới so với phong cách truyền thống game nhập vai Nhật. Kết quả là trò chơi không đạt được những kì vọng của các fan, không tạo được sự quen thuộc thân thiện và có kết quả doanh thu khá bèo bọt. Tương tự với việc hồi sinh dòng game Bionic Commando, phiên bản hoàn toàn mới trên Xbox 360 và PS3 lại không tạo được thiện cảm với cộng đồng fan khi chỉ bán ra được 27.000 bản trong tháng đầu phát hành, nhưng phiên bản Rearmed với cách chơi đi cảnh truyền thống lại đạt được thành công đáng kể với 130.000 lượt tải về chỉ trong tuần đầu tiên ra mắt.

Kỷ nguyên Resident Evil

Nói đến Capcom không thể không kể đến Resident Evil, dòng game gần như gây ảnh hưởng đến tất cả các tựa game khác của Capcom sau khi nó phát hành. Phát hành năm 1996, phiên bản đầu tiên của Resident Evil đem đến cho các fan của Capcom một trải nghiệm mới với thể loại hành động kinh dị, pha chút cách chơi giải

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**

đố và những tình huống nghẹt thở. Những xác chết hồi sinh được xem là biểu tượng chính của game và gần như xuất hiện ở tất cả phiên bản. Được sản xuất và phát triển bởi nhà sản xuất Shinji Mikami, dòng game Resident Evil đã đạt được doanh thu hơn 40 triệu bản trên khắp thế giới và tạo ảnh hưởng không nhỏ đến các dòng game thành công khác của Capcom về sau như Onimusha, Devil May Cry.

Nếu tóm tắt lịch sử dòng game Resident Evil thì cho đến nay, dòng game đã có một "cuộc cách mạng" về lối chơi ở phiên bản Resident Evil 4 phát hành năm 2005. Với các bản trước là Resident Evil 1, 2, 3 và Code Veronica, những cải tiến vẫn xuất hiện nhưng không thật sự rõ nét và về phương diện nào đó, lối chơi Resident Evil đã đi vào lối mòn với sự kinh dị đan xen giải đố. Capcom mất đến 5 năm để phát triển Resident Evil 4, và sự cải tiến mang tính cách mạng đã xuất hiện: lối chơi đậm chất hành động và góc quay camera được chuyển thành 3D phía sau nhân vật. Việc nhắm bắn và di chuyển cũng phần nào thuận tiện hơn, và đặc biệt các pha hành động vẫn giữ được nét căng thẳng vốn có nhưng theo phong cách khác. Capcom đi một nước bài mạo hiểm với dòng game danh tiếng nhất của mình, và hãng đã thắng lớn với doanh số hơn 3,6 triệu bản cho cả hai phiên bản Resident Evil 4 của mình trên GameCube và PS2. Tiếp nối thành công này, Resident Evil 5 với cách chơi tương tự, cải tiến thêm tính năng co-op cũng đem lại doanh thu rất lớn cho Capcom.

Lời kết

Capcom trong tương lai có thể sẽ vẫn duy trì mô hình tự phát triển và phát hành game bên cạnh việc đẩy mạnh, cải tiến những dòng game "hái ra tiền" của mình. Lấn sân thị trường phương Tây đối với Capcom không quá khó khăn do họ đã tạo được danh tiếng khá tốt trong suốt 30 năm qua, và việc phát triển game dựa theo thị hiếu phương Tây cũng đã đạt được những thành công nhất định. Cùng với Square Enix, Capcom cũng là hãng game Nhật tạo được sự hài hòa giữa các yếu tố cũ và mới, cải tiến và nâng cấp đồng thời gắn bó mật thiết với cộng đồng fan của mình. Hãy chờ xem trong tương lai, hãng game hàng đầu Nhật Bản này có đem lại cho chúng ta những "cuộc cách mạng" mới hay không?

CẨM TÚ

Quý Bạn đọc thân mến,

Nhằm đáp ứng nhu cầu của bạn đọc trong việc sưu tập, lưu trữ các ấn phẩm Thế Giới Vi Tính đã phát hành trong năm 2009, Tạp chí hân hạnh giới thiệu đến Quý Bạn đọc chương trình bán các số tạp chí đã phát hành trong năm 2009 với các ưu đãi:

1. Miễn phí giao tạp chí tận nơi trong nước.

2. Giảm giá 50% so với giá bìa, cụ thể mức giá cho các lựa chọn:

Tên ấn phẩm	Giá thanh toán		
	Trọn bộ 12 tháng	Bộ 06 tháng	Bộ 03 tháng
TGVT – Công nghệ máy tính & mạng	90.000 đồng	45.000 đồng	22.500 đồng
TGVT B – Giải pháp & ứng dụng CNTT	90.000 đồng	45.000 đồng	22.500 đồng
Thế Giới Game – Game & giải trí	84.000 đồng	42.000 đồng	21.000 đồng

Ngoài ra, bạn đọc có nhu cầu mua lẻ các số tạp chí năm 2009 cũng sẽ được đáp ứng.

Do số lượng có hạn, Quý Bạn đọc có nhu cầu hãy liên hệ ngay với chúng tôi để được phục vụ.

LIÊN HỆ:

Phía Nam:
TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH
Itaxa House, Lầu 4, số 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Quận 3, TP.HCM
ĐT: (08) 3930 4324 (số nội bộ 1)
Fax: (08) 3930 4338
E-mail: phathanh@pcworld.com.vn

Phía Bắc:
VPĐD TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH TẠI HÀ NỘI
185 Giảng Võ, P. Cát Linh, Quận Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (04) 3512 1819 (số nội bộ 1)
Fax: (04) 3512 1822
E-mail: phathanh.hn@pcworld.com.vn

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Chương trình khuyến mãi Mừng Xuân Canh Dần 2010

Quý khách hàng mua máy game bất kì sẽ có cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà cực kỳ hấp dẫn:
+ Màn hình LCD Samsung 32 Inch Full HD
+ 2 Máy Nintendo DSi
+ 5 máy Ipod Suffle
+ 30 Kính 3D Cao Cấp
+ 300 Kính Xem Phim 3D

PS3 250GB Final Fantasy 13

Phiên bản đặc biệt nhất trong năm 2010

TẶNG
+ 2 Phim MN BlueRay
+ 3 Games Mini
+ Phiếu Download Beta Battle Field: Bad Company 2
+ Phiếu Unlock tham dự vòng đua đặc biệt Need For Speed Shift

XBOX360 Elite Jasper

HDD 120GB
HDMI Port

TẶNG
+ 3 Games
+ Mắt kính xem phim 3D trị giá 280.000 đ

"Final Fantasy 13 (English version) và God of War 3 sẽ có mặt tại Halo vào ngày 10/3 và 17/3. Hãy đặt cọc ngay bây giờ để có cơ hội sở hữu game đình sớm nhất với giá ưu đãi"

PSP-GO 16GB

Xem danh sách chi tiết gần 200 games tại website: www.haloshop.vn

TẶNG
+ 2 Games bản quyền
+ 2 Phim HD cho PSP
+ Mắt kính xem phim 3D Cao Cấp trị giá 280.000 đ

XBOX360 Arcade Jasper2 HDMI Port

TẶNG
+ 3 Games
+ Mắt kính xem phim 3D trị giá 280.000 đ

PS3-SLIM 120GB + Đĩa Pro Evolution Soccer 10

TẶNG
+ 2 Đĩa Phim MN BlueRay
+ 3 Games Mini
+ Phiếu Download Beta Battle Field: Bad Company 2
+ Phiếu Unlock tham dự vòng đua đặc biệt Need For Speed Shift

PSP 3000 Phiên Bản Mới Nhất

TẶNG
+ Game Original UMD - Fifa 2009
+ 2 Phim HD cho PSP
+ Mắt kính xem phim 3D Cao Cấp trị giá 280.000 đ

MH887U USB 3G - HSDPA

Thiết bị USB 3G Kết nối internet mọi lúc mọi nơi

TẶNG
+ Download 7,2 Mbps
+ Upload 384 Kbps
+ Sim Viettel 3G sử dụng 300MB miễn phí

PLAYSTATION 2

TẶNG
+ 5 Games
+ Mắt kính xem phim 3D Cao Cấp trị giá 280.000 đ

NDSi

Tính năng đặc biệt có Camera 3M
Mua cùng bộ thẻ R4 + 2GB

TẶNG
+ 40 Games
+ Phim 3D + Mắt kính xem phim

NDS LITE

Mua cùng bộ thẻ R4 + 2GB

TẶNG
+ 40 Games
+ Phim 3D + Mắt kính xem phim

NDSi LL

Màn hình rộng hơn... chơi đã hơn...
Tính năng đặc biệt có Camera 3M
Khi Mua cùng bộ thẻ R4i + 2GB

TẶNG
+ 40 Games
+ Phim 3D + Mắt kính xem phim

IPOD

- Ipod Shuffle
- Ipod Nano
- Ipod Classic
- Ipod Touch

Hàng Chính Hãng - Bảo Hành 1 Năm

Đã có mặt tại HaLo

NINTENDO WII

Phiên Bản Tiếng Anh

TẶNG
+ 5 Games
+ Mắt kính xem phim 3D

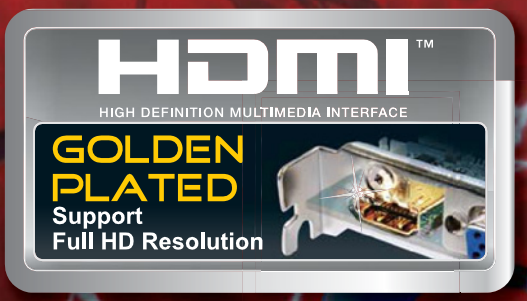
KÍNH XEM PHIM 3D

Các loại

TẶNG
+ Đĩa phim DVD tự chọn kèm theo
+ Đĩa phim MN BlueRay khi mua loại kính cao cấp

HALO SHOP
www.haloshop.vn
82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 - 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

GIGABYTE™



40nm Processors

7.1 Audio Channel

Compatible with Windows®7

GV-N240D3-1GI

> Powered by NVIDIA GeForce GT 240 GPU
> Supports PCI Express 2.0
> Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 3.1 support
> 1GB/128-bit DDR3 memory
> Supports NVIDIA PureVideo® HD technology
> Features Dual link DVI-I / D-sub / HDMI with HDCP protection

GV-N220OC-1GI

> Powered by NVIDIA GeForce GT 220 GPU
> Supports PCI Express 2.0
> Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 3.1 support
> 1GB/128-bit DDR3 memory
> Supports NVIDIA PureVideo® HD technology
> Features Dual link DVI-I / D-sub / HDMI with HDCP protection

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

Các đại lý:

TP.HCM:		**Đà Nẵng:**		**Daklak:**		Việt Tiến B	061 3821108
Vi tính Phong Vũ	08 39330186	Phi Long	0511 3816000	Quang Anh	0500 3815123	Anh Nhân	061 3816880
Hoàn Long	08 39250898	GCC	0511 3653060	TSB94	0500 3857585	**Cần Thơ:**	
Thành Nhân	08 39250259	**Quảng Ngãi:**		**Đà Lạt:**		TTĐT Tin Học ĐH Cần Thơ	07103832875
Sáng Tạo	08 39255406	MHQ	055 3825894	Song Tùng	063 3520901	Minh Trí	0710 3730055
Hợp Nhất	08 39252367	Phước Tín	055 3836287	Điện máy SG-ĐL	063 3815914	Á Châu	0710 3832022
Nova	08 39253863	**Qui Nhơn:**		**Vũng Tàu:**		**Vĩnh Long:**	
Compro	08 39250448	Vi Tính Qui Nhơn	056 3822803	Trần Lộc	064 3751000	Quốc Huy	070 3828889
Thiên Phúc	08 39255309	**Nha Trang:**		Toàn Cầu	064 3540069	Đỗ Gia	070 3825525
Lê Phụng	08 39290607	NIT	058 3872436	Phạm Vũ	064 3530053	**Long Xuyên:**	
Khánh Thảo	08 38342729	Đỗ Phan	058 3560838	Khách Đế	064 3571684	T&D	076 3923666
		Sao Kim	058 3510885	**Biên Hòa:**		**Tiền Giang:**	
				Mai Phương	061 3917999	Thuận Đức	073 3878703

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.